C–64 • AMIGA • PC

576 KByte

III. évfolyam 7-8. szám, 1992. július-augusztus

Ára: 196,–



DUPLASZÁM

posztermelléklettel

ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!


1990/1


1990/2


1990/3


1990/4


1990/5


1990/6


1990/7


1991/1

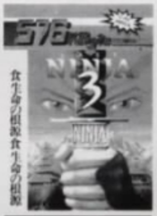


1991/2



1991/3


1991/4



1991/5


1991/6



1991/7-8


1991/9


1991/10



1991/11


1991/12


1992/1


1992/2


1992/3



1992/4



1992/5



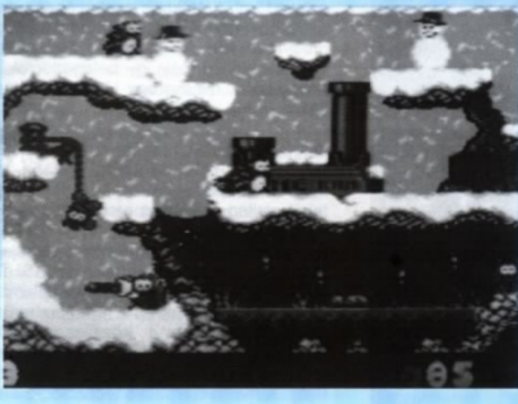
1992/6

Az 576 Kbyte visszamenőleg az első számtól is megvásárolható:• Az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400,- Ft-ért • Az 1991-ben megjelent 6 szám (januártól-júniusig) 400,– Ft-ért kedvezményesen megvásárolható • Ez már szuper kedvezmény! 1990 májustól-1991 júniusig (13 szám) csak 650,– Ft-ért kedvezményesen megvásárolható • Aki egyes számokat vásárol az 1991/6 számig 65,– Ft/példány áron kaphatja meg. Az 1991/7-8 szám-tól a lap eredeti áron vásárolható meg. A fenti árakhoz portóköltség is járul.
Postacím: COMGAME GMK 1389 Bp, Pf. 132

Szimulátor különszám 100,– Forintos kedvezményes áron megvásárolható.

Az eddig megjelent számok tartalomjegyzékét a februári számban megtalálhatod!

TARTALOM







Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.

'92/7-8

ISSN 0865-8226
Novotrans Nyomda '92
Felelős vezető: Várlaki Imre

HÍREK

Olyan régen volt már hardware hírünk, így most megejtünk egyet. A COMMODORE cég végre kiadja új gépét, az AMIGA 600-ast. A 600-as legérdekesebb újdonsága, a beépített ROM csatlakozó, amely állítólag forradalmasítani fogja a játékgyártást. Valami olyan dolgot kell elképzelni, mint amit a C64 GS-sel akartak elérni: a játékokat kizárólag cartrridge-on fogják kiadni, így (szerintük) lehetetlenné válik a másolás. Csak azt nem értem, hogy az a sok százezer 500-as tulajdonos hogyan fogja így élvezni a legújabb stuffokat? Már most egy tucat cég jelezte, hogy érdeklődik a ROM kártyás játékok iránt, többek között azért is, mert egy ilyen kártyába egy 20 lemezes játék is vígan belefér. Ha a dolog tényleg komoly, akkor lehet, hogy búcsút mondhatunk a SIERRA stuffoknak! A gép egyébként túlságosan fontos technikai újításokat nem tartalmaz, de formája sokkal dögösebb lett, és méretre is zsugorodott egy hangyányit.

AMIGA

A következő év legérdekesebb filmje valószínűleg a SPIDERMAN lesz, melyről egyelőre nem sokat tudni. Annyi azért már kiszivárgott, hogy a Pókember egyik ellenfelét, Doctor Octopus-t Arnold Schwarzenegger fogja alakítani. A játék átírási jogáért már most „vérre menő" küzdelem folyik, mégpedig az OCEAN és a GREMLIN között.

A TEAM 17 nevű csoport a Project-X után sem ül ölbetett kézzel. CODENAME ASSASSIN címmel egy Strider-szerű játékot kezdtek el kódolni. A fő karakternek 200 frame-es animációja van, egy csomó digitalizált beszéd hallható majd, s a képernyőn egyszerre 100 szín látható. A programban kb. 800 képernyőt járhatunk be figuránkkal, akinek egy földalatti mozgalom vezetőjét kell kinyírnia.

Aki emlékszik a CORE HEIMDALL-jára, azt bizonyára érdekelni fogja a cég következő munkája, a PREMIERE. A programnak csak annyi köze lesz elődjéhez, hogy grafikáját ugyanaz a személy készíti, tehát humorban és képregény stílusban nem lesz hiány. A játék kb. a Rick Dangerous és a Prince of Persia keveréke lesz, ahol a lényeg nem a bonyolultság, hanem a játékos ügyessége.

A futball témájú játékok özönét folytatja az AUDIOGENIC, mégpedig a WORLD CLASS SOCCER-rel, és a SUPER LEAGUE MANAGER-rel. A két stuff közüöl az első az érdekesebb, amelyben olyan lehetőségünk is lesz, hogy megválasszuk, milyen nézőpontból kívánjuk játszani a meccseket.

CODEMASTERS-ék sem tétlenkednek. CAPTAIN DYNAMO néven egy új budgethőst ismertetnek meg az Amiga tulajdonosokkal, és folytatják a kis elefánt, CJ kalandjait is, mégpeidg a CJ3: ELEPHANTS IN SPACE-szel.

Úgy látszik, hogy a KRISALIS már csak foci programokat tud összehozni. A két legújabb a GRAHAM TAYLOR SOCCER CHALLENGE, és a JOHN BARNES EURO SOCCER. Ha minden híres játékosról készítenek majd egy programot, akkor elég sokáig eléldegél még a cég!

A MICROPROSE két új szimulátoron dolgozik, melyek állítólag még szebbek lesznek, mint az eddigiek. A HARRIER és az F-18 HORNET mindent tudni fog, amit egy 1992-es szimulátornak tudnia kell.

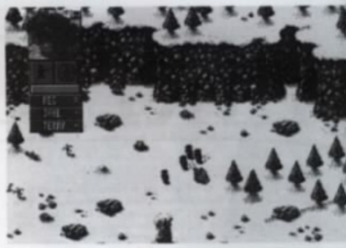
A MILLENIUM rájött, hogy a Robin Hood egy kissé rövidre sikeredett, ezért egy teljesen hasonló, de jóval tartalmasabb programot kezdtek el kódolni, ROME címmel. A játék szeptemberre készül el.

Szintén a MILLENIUM a szülőanyja a DAUGHTER OF THE SERPENTS-nek,



CRAZY CARS . (AMIGA)


PREMIERE (AMIGA)


CANNON FODDER (AMIGA)

amely a cég első grafikus kalandjátéka, és az 1920-as évek Egyiptomjában játszódik.

Az OCEAN a SLEEPWALKER-rel kíván az élre törni. A játékban egy hűséges kutyát alakítunk, akinek az a feladata, hogy megvédje alvajáró gazdáját a reá váró veszélyektől. Ahogy így belegondolok, a programnak mintha egy kicsit Lemmings szaga lenne, nem?

A STARBYTE egy igazi érdekességen dolgozik, a SPACE M+A+X-on. A játék a NASA kiképző programját mutatja be, méghozzá valamiféle manager formában, tehát elvileg ez lesz az első űrhajós manager program!

a MIRAGE cég még tovább folytatja a Midwinter sorozatot, mégpedig az ASHES OF EMPIRE-rel. A játék méretére jellemző, hogy 9 ezer karakterrel érintkezhetünk majd. Összesen 4 köztársaság 40 tartományát irányíthatjuk majd, melyeknél a fő cél, hogy a nép békében és jólétben éljen. A már ismert 3D-s technológia még tovább lett fejlesztve, és közlekedési eszközökben sem lesz hiány - főleg ha figyelembe vesszük, hogy a 9000 karakter mindegyikét meg kell találnunk majd az óriási birodalomban!

Már előre félek a TITUS új játékától, a CRAZY CARS 3-tól. Ha a cég azt nyújtja, mint az előző részekben, akkor jobb, ha ki sem adja az autós programokat megszégyenítő munkáinak folytatását.

Annyit írtunk már a VRIGIN következő játékáról, a CANNON FODDER-ről, hogy már ideje képet is mutatni róla. A Mega-lo-Mania grafikájú játék előzeteséből éppen egy olyan pillanatot ragadtunk ki, amikor katonáink egy téli küldetésben vesznek részt.

Az ACCLAIM egy új Simpson epizódot konvertál az Amigára, mégpeidg a Nintendo-ról. A játék címe BART VERSUS THE WORLD, és a család világmegváltó kalandjait mutatja be.

A TEAM 17 egyik új munkájáról már írtunk, most itt egy másik. Az OHP RACING, mint neve is mutatja autóverseny témájú játék, kb. mintha összeötvöznénk a Super Sprint-et és a Super Cars 2-t. Előreláthatólag 8-10 különböző tájon, 8-10 scrollozó pályán száguldhatunk végig, melyek között a város, a jég, a sár, az éjszaka és a vidéki falu is megtalálható. Kipróbálhatunk majd motorokat, jeep-eket, Forma 1-es gépeket, sportkocsikat, szóval mindent. A pálya kb. 20-szor akkora lesz, mint a Super Cars-ban. Hogy a játék mikorra készül el, azt cask a jóisten tudja.

Valamelyik régebbi számunkban már írtunk egy játékról, amelyben egy csoport katonát kell irányítanunk, mindenféle küldetéseket végrehajtva. Nos, a játék új nevet kapott: ROOKIES, és végre teljesen

kitökéletesedett. A készítők szerényen csak annyit mondanak róla: „Egy Lemmings, amelyben küldetéseink vannak". A program első ránézésre mintha a Powermonger utódja lenen, de az animáció korántsem olyan komoly, inkább vidám és humoros (ha egy figurával éppen semmit sem csinálunk, akkor az unatkozás helyett vagy rágyújt, vagy leheveredik héderelni egy kicsit, vagy elővenszi GAMEBOY játékát, és azzal csapja agyon az időt. S ezekre mind külön animáció van!). A játékos egy tábornok szerepét kapja, kinek maroknyi csoportját kell veszélyesebbnél veszélyesebb feladatokba küldenie. Azt hiszem, ez a játék elnyeri majd a „Legjobban megtervezett" program címet. Gondoljuk csak el, milyen meglepetéseket fog okozni már maga az irányítási rendszer is. Embereinket úgy küldözgethetjük, hogy rájuk bökünk, aztán oda, ahova menniük kell. Ilyenkor a palik szépen maguktól elindulnak, fákat, bokrokat, hegyeket kerülgetve. Mivel 20 emberkét úgysem tudunk nyomon követni, előfordulhat az, hogy mi egy vad tűzharcba bocsátkozunk az ellenféllel, s egy-két emberünk már csak a csata végére érkezik meg a helyszínre, mondván „Hé, mi történt, itt? Csak nem lekéstem a parádét?"! Hasonló „click ide, click oda" módszerrel folyik majd a küzdelem is, melyben épületek felrobbantására is lehetőség nyílik majd. A program annyira életszerű, hogy ha behatolunk egy ellenséges bázisra, és elbújunk mondjuk egy bokor mögé, akkor az ellenfél addig nem tüzel ránk, amíg be nem kerülünk látómezejébe (á'lá D/Generation). Minden bizonnyal a VIRGIN ROOKIES-ja lesz az 1992-es év egyik legszórakoztatóbb játéka!

PC

Az ACCOLADE folytatja sikeres baseball sorozatát, a HARDBALL 3-mal. A játékban a legismertebb amerikai sztárok szerepelnek, s a grafika lehetőleg még szebb, mint az elődökben.

Az ACTIVISION egy új kalandjáték piacra dobását tervezi, melynek címe



ROOKIES (AMIGA)



AMIGA 600

LEATHER GODESSES OF PHOBOS 2. A program érdekessége, hogy központi helyen szerepel benne a szex!

Az U.S.GOLD még mindig nem állt le a Links extrák kiadásával. A legújabb golfadalék a LINKS 386 PRO lesz, melynek érdekessége, hogy minimum egy 386-os gépre lesz szükség, ha játszani akarunk vele. Újdonság lesz, hogy játék közben az opció képernyőket a Windows-hoz hasonló módon tudjuk majd kezelni.

NEW JACK NIKLAUS (PC)



Az amerikai KONAMI cég egy újfajta RPG-t dob ki a PC piacra, CHAMPIONS címmel. Az újdonság abban rejlik, hogy nem a térképen bolyongva, hanem előre megadott sztori szerint kell haladni.

A PARAGON folytatja mega kalandjáték-sorozatát, MEGATRAVELLER 3: THE UNKNOWN WORLDS címmel. Ezúttal három háttértörténetet kapunk: egy kalandos megmentést, egy középkori krimit, és egy vérbeli harcosat. Mindhárom alaptörténetnek meg vannak a saját szereplőik, és a computer minden új játéknál más-más körülményeket generál. A játék szeptember körül érkezik majd meg.

Szinte nem is játék, inkább a képeskönyv kategóriába tartozik majd a SPELLBOUND: CHALLENGE OF THE FIVE REALMS nevű kalaNd stuff is, amely szintén a PARAGON műve. Egy fiatal herceg szerepében kell helytállnunk a fő gonosz ellen, s mindezt egy gyönyörű képekkel teletűzdelt programban.

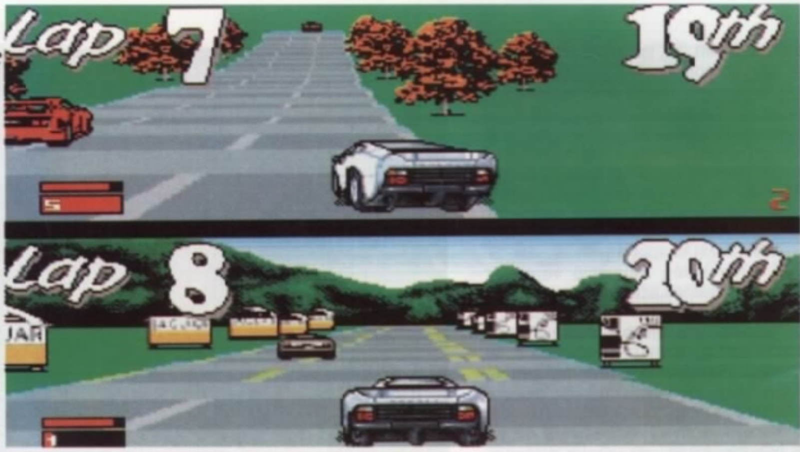
Az ACCOLADE újabb golf-adaléka a JACK NICKLAUS' GOLF & COURSE DESIGN: SIGNATURE EDITION lesz. A játék grafikája már annyira életszerű, mintha tv-t néznénk. Akinek ez mond valamit, annak elárulom, hogy az új pályák helyszínei az English Turn Golf Club, New Orleans-ban, és a Sherwood Country Club, Kaliforniában. A játékon kívül még pályamódosításra is lehetőség lesz.

Az INTERPLAY tovább csigázza a sakk szerelmeseinek fantáziáját, mégpedig a BATTLE CHESS 4000-rel.

A CAPSTONE igazán ki akarja használni a 256 színű grafika előnyeit, mégpedig egy gyerekeknek szánt programmal, a HOME ALONE: THE COMPUTERIZED COLORING BOOK-kal. Mint a címből is kiderül, ez esetben a film tucatnyi jelenetét színezhetik ki az apróságok.

Martin

HÍREK



FOTÓ: AMIGA

Amikor az agyonhirdetett JAGUAR megérkezett szerkesztőségünkbe, mindenki körülállta, és az az egybehangzó vélemény hangzott el, hogy „A Lotus 2 szebb!". Én azért nem hamarkodtam el a döntést, mivel az a tapasztalatom, hogy a CORE DESIGN eddigi összes munkája a maga nemében bombasztikus, és kevés olyan cég van, amely ennyire tökéletesen design-olja játékait.

Na, ilyenbe se fogok ülni!

JAGUAR XJ–220

Ha a grafikát nézem, tényleg felmerül, hogy a Lotus 2 mintha kicsit szebb lenne. Na nem is szebb, inkább „simább". De nézzük meg, ott mit volt a feladat: felálltak a kocsik a rajthoz, aztán már csak a joysticket kellett orrvérzésig nyomni, és megbámulni a ködös meg az éjszakai pályát. Ha jó helyezést értünk el, akkor mehettünk tovább, ha nem, Ende. Mi van ezzel szemben a Jaguar-ban?

A játékban a világ 12 országában kell versenyeznünk, összesen 36 pályán. A játékos a JAGUAR-csapat tagja, amelyik a többi nagy márkával együtt utazgat, hogy kocsijainak erejét összemérje. A minél jobb helyezések emelik a csapat pozícióját a ranglistán. A játék Angliából indul, ahol az ország jól ismert időjárási viszonyai között kell megküzdenünk a 12 többi szupermárkával: Ferrari, Porsche, Lamborghini, Corvette. A képernyő bal felső sarjában látjuk, hogy hány kör van még hátra, a jobb felsőben pedig a jelenlegi pozíciónk szerepel. A bal alsó sarok két vízszintes oszlopa mutatja az üzemanyagunk mennyiségét, és az éppen használt sebességfokozatot. A sebesség, melynek maximuma 220 mph (nem km/h!), a jobb alsó sarokban szerepel.

A pályák scrollozása nagyon gyors, a háttérgrafika pedig a végtelenségig változatos. Minden országnak megvan a maga speciális időjárása, eső, hó, köd, homokvihar, kőomlás. A készítők még arra is ügyeltek, hogy a hó például nem egyenletesen esik, hanem néha szállingózik, néha szakad! Az oldalgrafika is csodás, a megszokott fákon, köveken, házakon kívül vízesések, alagutak és még számtalan tereptárgy teszi szemet gyönyörködtetővé a programot. Attól függetlenül, hogy az XJ-220-as egy extra sportkocsi, sérülni „ő" is tud. Ezen bajok orvoslására való az a pénzösszeg, ami a helyezéseinktől függően gyarapszik kasszánkban. A futamok végén egy gyönyörűen rajzolt képernyőn vizsgálhatjuk át kocsink különböző részeit: a zöld ép narancs sérült, a pirosan villogó cserére szoruló alkatrészt mutat. Ha esetleg nincs elég pénzünk, kijavítatlan hibákkal is elindulhatunk, de ez a gép rendellenes viselkedését vonja majd maga után.

A program külön show-ja a pályák előtt megjelenő CD lejátszó. Itt beállíthatjuk azt a nekünk tetsző zenét, amit menet közben hallgatni kívánunk, de lehetőség van arra is, hogy csak a háttérzajok szóljanak, vagy kipróbálhatjuk, hogy mit talál a rádió automata scanner-je!

Mivel a Jaguar a szinte tökéletes autóversenyek közé tartozik, úgy illő, hogy mindenféle körülményt át tudjunk állítani. A játék elején megválaszthatjuk az irányítás módját – egér, joy; automata vagy manuális váltás; de a data disc funkció sem hiányzik (előrelátó cég ez a CORE!) és ami a legérdekesebb, hogy a pályatervező rész sem hiányzik, ahol aztán mindenki olyan útvonalat hozhat össze, amilyet csak kíván. Az editor használata rém egyszerű, és a kész pályák kimenthetőek későbbi használatra.

A program szerencsére legalább olyan jól játszható, mint amennyire szép. Egyedül versenyezni csúcs élvezet, de a pálmát az osztott képernyős páros küzdelem viszi el. A JAGUAR XJ-220 az a játék, amit mindenkinek meg kell szereznie, hiszen nem túlzok, ha azt állítom, hogy az autóversenyek királyával állunk szemben. Annyit még elárulok, hogy aki meg akarja vásárolni ezt a csodaautót, annak nem kevesebb, mint 350 000 fontot (mennyi is ez forintban?? kb. 50 milkó!) kell összegyűjtenie, de még akkor sem biztos, hogy jut neki abból a pár száz darabból, amit összesen gyártottak.

Martin



FOTÓ: AMIGA

Valamikor rég, amikor az akkor még ismeretlen Bullfrog cég piacra dobta Populous című játékát, valószínűleg még senki sem sejthette, hogy a program mekkora sikert fog aratni. Rövid időn belül azonban a többi cég is felismerte a témában rejlő hatalmas lehetőségeket és nekiláttak saját „istenjátékaik" fejlesztéséhez. Először az Electronic Arts készült el a Powermongerrel, majd egymás után a többiek a Mega-lo-Mániával, az Utópiával és végül megjelent a sorozat legújabb tagja, a Realms is. Ebben a játékban nem istenként vagy egy kolónia vezetőjeként kell legyőzni ellenfeleinket, hanem mint egy fiatal, de rendkívül ambiciózus király vehetjük fel a harcot az ellenséges népek ellen.

REALMS

Királyként az ellenséggel szemben

Még az intro megtekintése előtt ki kell választanunk a játék nyelvét, ez lehet német, francia vagy angol. Véleményem szerint a játékosok túlnyomó többsége kevéssé járatos a francia és német nyelv rejtelmeiben, úgyhogy az üzeneteket és egyéb szövegeket csak angolról fordítom le. Az intro után a program betölti a kezdőpályát és már bele is vethetjük magunkat a játékba.

TÉRKÉP

Egy tetszőleges pálya betöltése után rögtön ez a képernyő jelentkezik be. A képernyő baloldali részén láthatunk egy térképet az egész meghódítandó területről. Legelőször ki kell választanunk a birodalmunkat, ehhez rá kell klikelnünk a térképen lévő egyik piros pontra. Ekkor a képernyő felső részén megjelenik a birodalom neve, a térképen pedig sárga pontokként a birodalomhoz tartozó városok, illetve főváros. A képernyő jobb oldali részén a szépen megrajzolt háttéren kívül még láthatunk egy mérleget, amely valószínűleg az adók nagyságát jelöli, bár ebben nem vagyok teljesen biztos. Ez alatt láthatjuk a birodalom rendelkezésére álló pénzt, ettől jobbra pedig a szintén az adó nagyságát jelképező pénztornyot. Az ok ikonra klikelve az éppen aktuális birodalom vezetőjeként nekiláthatunk ellenfeleink leigázásához. A képernyő alján lévő ikonok rendeltetése:

Fel-le nyíl: itt tudjuk az adót növelni illetve csökkenteni. Ha túl magasan tartjuk az adót, egy idő után elkezd romlani városaink morálja és lojalitása, az végső esetben akár lázadáshoz is vezethet. A lázadások elleni legjobb védekezés az, hogy a rebellis városba küldünk egy sereget, így az nem tud átállni az ellenséghez.

üveggömb: ezzel az opcióval tudunk a részletes térképre átlépni.

piros rombusz: talán a kereskedelem fő irányát jelzi ki (?).

arc: ennek apontnak a hatására kis piros illetve sárga zászlók illetve hajók képében megjelennek a térképen a seregek és a hajókaravánok (ezek szállítják seregeinket keresztül a tengereken).

lemez: I/O menü.

RÉSZLETES TÉRKÉP

Ez a játék egyik legfontosabb képernyője, itt tudjuk seregeinket mozgatni vagy információt kérni egy városról. A bal felső sarokban láthatunk egy kicsinyített térképet a pályáról. Ettől jobbra látható egy szépen megrajzolt izonometrikus kép a térképen fehér négyzettel jelölt területről. A városokat kis tornyok jelképezik, a tornyok mellett lengő zászlók pedig a városban lévő seregeket. Sátrak jelölik a letáborozott seregeket, a mozgó seregeket pedig kis lovas illetve gyalogos alakok. A képernyő bal alsó részén lévő ikonok:

ajtó: vissza a főtérképre.

fej: ezzel az opcióval annak a seregnek a tartózkodási helyére ugorhatunk, amelyiknek legutoljára adtunk ki valamilyen parancsot.

üveggömb: információ valamelyik seregről vagy városról

üveggömb foglalatban: a program üzeneteit olvashatjuk el, csak akkor használható, ha kék csillagok világítanak benne, egyébként no messages feliratot kapunk. A játék folyamán a következő üzenetekkel találkozhatunk.

City of XY. The people are starving: XY városban éheznek az emberek. Sürgősen vegyünk a városnak pár évre elegendő élelmet, így remélhetőleg jó ideig nem lesz vele gondunk.

City of XY is under siege: XY várósunkat éppen ostromolják. Azonnal küldjünk oda pár erősebb felmentő sereget, így nem csak a városunk menekül meg, hanem kis szerencsével az ostromló erőket is teljesen szét tudjuk verni.

City of XY has been looted: XY várost bevették és kifosztották.

City of XY has been surrounded: XY város megadta magát az ostromlóknak.

Infantry from XY is surroundered: XY városból való seregünk megadta magát.

Infantry from XY is retreating: XY városból való seregünk visszavonul.

Infantry from XY awaiting orders: XY városból való seregünk letáborozott és parancsra vár.

City of XY is utterly destroyed: XY városunkat az ostromlók megsemmisítették.

City of XY has revolted: XY város föllázadt és átállt az ellenséghez.

Infantry from XY is seriously under strength: XY városból való hadsereg nagyon legyengült.

Nagy ritkán előfordulhat, hogy az üveggömbben két keresztbetett kard jelenik meg. Ez azt jelenti, hogy valahol nagyobb csata alakult ki, ilyenkor a kardokra klikelve személyesen irányíthatjuk az ütközetet.

VÁROSOK

Két fő csoportra oszthatjuk a településeket: városokra és fővárosokra. Egy főváros lakossága általában 50000 fő körül mozog, míg egy városé előfordulhat, hogy csak néhány száz. Értelemszerűen a nagyobb lélekszám miatt a fővárosokban több sereget lehet toborozni illetve adót beszedni, mint a városokban. Ugyankkor nagyon kell vigyázni a fővárosainkra, ugyanis ha már egy se marad, függetlenül attól, hgy hány seregünk és városunk van még, elvesztettük a játékot. Ez a szabály érvényes az ellenfélre is, tehát ha

elfoglaltuk az utolsó fővárosát is, akkor az összes serege és városa hozzánk kerül. Egy városról az azt szimbolizáló toronyra klikelve kérhetünk információt, ekkor megjelenik az információs kártya. A képernyő középső részén egy fantasztikusan szép képet láthatunk a városról és külön pozitívum, hogy ez a kép mindig egyedi, függ a város lélekszámától, a lakosok fajától stb. A látkép fölött szöveges tájékoztatót láthatunk a városról, ez a következő lényeges dolgokról informál:

Their health is low/good/high/excellent: a lakosság egészségi állapota rossz/jó/ nagyon jó/tökéletes.

The granaries hold little grain/1,2,3... years grain in store:

a város élelmiszertartaléka kicsi/ 1,2,3... évre elég.

The barbarian/elvish/amazon/dwarf/ nordic/orc population of...

is declining/increasing: a barbár/elf/ amazon/törpe/északi/ork lakosság létszáma... és csökken/nő.

They are/their morale is broken/ wretched/depressed/despondent/satisfied/confident/determined/unbeatable: a morál megtört/nyomorult/nyomott/csüggedt/kielégítő/biztos/elszánt/megingathatatlan.

Their loyalty is shattered/stable/certain/ good/absolute: a lojalitás összetört/stabil/ biztos/jó/abszolút.

The city is under siege: a város éppen ostrom alatt áll.

More land is needed: több földre van szükség.

There are 1000 militia available for recruitment: 1000 fő készen áll a sorozásra.

There is too much land to farm: túl sok a föld, építsünk több házat.

Ez így valószínűleg elég bonyolultnak tűnik, de a játék közben biztos egyértelművé válik. A képernyő alján lévő fel-le nyíl ikonnal tudunk a rendelkezésünkre álló opciók között válogatni. A következő pontok állhatnak a rendelkezésünkre:

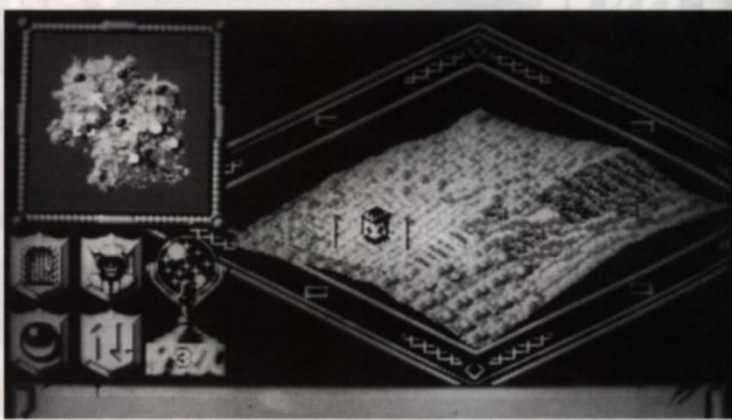
Build city: házak építése, egyébként egyúttal növeli a lélekszámot is. Sajnos elég sokba kerül (kb. 400 arany), így túl gyakori használata a csőd szélére sodorhat bennünket. Egyébként csak ezzel az opcióval lehet növelni a lakosság morálját.

Buy grain: 1 évre elegendő élelem vásárlása. Általában nem kerül túl sokba, bár egy 50000 fős város esetében azért ne számítsunk arra, hogy 90-1000 arany alatt megúszhatjuk.

Train cavalry: lovashadsereg felállítása. Csak akkor lehetséges, ha 1000 fő készen áll a sorozásra, mellesleg 16 aranyba kerül.

Recruit army: akár a train cavalry, csak ezzel az opcióval gyalogos hadsereget tudunk felállítani és csak 4 aranyba kerül

Citizen levy: lakosság megadóztatása, az egyetlenbékés pénzszerzési mód. A jobb oldalon látható pénztorony jelzi az adóztatásból befolyó pénzt, ez annál nagyobb, minnél többen élnek a városban. Ezt az opciót akár többször is használhatjuk egymás után, viszont egyre kevesebb pénz fog befolyni és a morál is rohamosan romlani kezd.



FOTÓ: AMIGA

Increase land: a város területének növelése. Csak akkor lehetséges, ha a várost még nem vettük körül fallal.

Stone walls: kőfal építése. Védettebbé teszi a várost a külső támadásokkal szemben, növeli az ostrom idejét. Egyetlen hátránya, hogy elég sokba kerül (kb. 400 arany).

Timber walls: fafal építése, a kőfal gyengébb változata, viszont csak fele annyiba kerül

A kapu ikonnal kiléphetünk a város információs kártyájáról.

A SEREGEK

A seregeket két fő csoportra oszthatjuk: a gyalogos és lovas seregekre. A lovas seregek egy kicsit drágábbak a gyalogosoknál, viszont a támadásban illetve hajítófegyverek használatában felül is múlják azokat. Védekezésben tapasztalataim szerint a gyalogosok a hatékonyabbak, ennek ellenére én a lovas seregeket ajánlom mindenkinek. Persze a sereg fajtájánál jóval fontosabb a felszerelése, ugyanis ez határozza meg az összes lényeges paramétert, mint például hajítófegyverek száma, páncélzat stb. Sajnos a kezdeti seregek felszerelése elég rossz, így ezeket már a játék elején érdemes átfegyverezni. Miután a város információs kártyáján kiválasztottuk, hogy egy lovas illetve gyalogos hadsereget akarunk felállítani, beléphetünk a csapat információs menüjébe. A képernyő felső részén lévő szöveg tájékoztat a sereg faji hovatartozásáról, arról, hogy felszerelése alapján könnyű (light) vagy nehéz (heavy) lovasság illetve gyalogság-e, valamint arról, hogy melyik városból való. Ez alatt látható a sereg létszáma (... warriors) és az, hogy van-e valamilyen speciális képessége a dobófegyverek használatában. Minden barbár, elf, ork, amazon sereg tapasztalt (expert) a hajítófegyverek használatában, az északi csapatok átlagosak (fair), a törpék pedig tapasztalatlanok. Ezen kívül még fel van tüntetve a morál és lojalitás is, bár ezek nem túl lényesek. Alul látható a sereg egyik katonája, akit úgy feldíszíthetünk különböző fegyverekkel, akár egy karácsonyfát. A képernyő jobb oldalán lévő ikonok rendeltetése:

sisak: a sereg páncélzatát tudjuk itt kiválasztani. Katonáink kezdetben semmilyen páncélt nem viselnek, de felszerelhetjük őket sisakkal, páncélinggel, illetve a kettő kombinációjával. Ha anyagi helyzetünk engedi, lehetőleg sisakot és páncélinget is vegyünk az előbbi 8, az utóbbi pedig 19 aranyba kerül.

kard: ezzel a ponttal tudunk katonáink kézifegyverén változtatni. Kezdetben egy tőrrel vannak felszerelve, ezt azonban célszerű csatabárdra (15 arany), kardra (8 arany), vagy kalapácsra lecserélni.

nyíl: ezzel a ponttal a hajítófegyvert tudjuk kiválasztani. Ez lehet szigony (6 arany), íj (15 arany) vagy lándzsa (9 arany).

pajzs: ezzel a ponttal tudjuk katonáinkat valamilyen pajzzsal felszerelni. Ez lehet nádpajzs (5 arany), fapajzs (9 arany), illetve fémpajzs (15 arany).

guggoló alak: sereg feloszlatása.

ajtó: kilépés.

A csapat felszerelésének összárát az ikonoktól jobbra láthatjuk, egyéként ez maximum 72 arany lehet. Az ikonok felett láthatjuk a csapat zsoldját, ezt jobb nem módosítani, mivel hiába növeljük, nem javít semmilyen tulajdonságot. Végezetül pedig néhány szó a seregek mozgatásáról. Ha egy sereggel meg akarunk ostromolni egy ellenséges várost, klikeljünk az egységre, akkor megváltozik a cursor alakja. Ezután klikeljünk az ellenséges városra és seregeink megindulnak a balszerencsés célpont

felé. Fontos: a városban illetve a város környékén található ÖSSZES sereg a kijelölt irányba fog elindulni.

CSATA

Két vagy több ellenséges sereg találkozásakor csata jön létre. A kisebb és jelentéktelenebb csatákat a gép automatikusan lejátssza, azonban a nagyobb ütközeteket személyesen is irányíthatjuk. Rövid töltögetés után megjelenik a szépen megrajzolt csatatér és felsorakoznak a seregek (a mi csapataink állnak a képernyő alján). A csatatér fölött látható két zászló az ütközet jelenlegi állását mutatja, mindig az erősebb fél lobogója van feljebb. Az egyes seregeket 8-8 kis lovas illetve gyalogos jelképezi, közülük az egyik egy kis harci zászlót hordoz. Erre a zászlóra klikelve a jobb alsó sarokban megjelennek az egységre vonatkozó adatok és a továbbiakban az így kiválasztott egységnek tudunk parancsokat kiadni. A legegyszerűbb parancs a szimpla roham, csak klikeljünk a kívánt ellenséges sereg zászlóvivőjére és rövid idő múlva heves kézitusa fog a két csapat között kialakulni.

A többi parancsot az alul lévő ikonokkal lehet kiadni, ezek a következők:

nyíl: támadás a hajítófegyverekkel. A kijelölt célpontra nyílzápor zúdul, ami szerencsés esetben két ellenséges gyalogos halálát is okozhatja (ez a valóságban úgy 200-300 embernek felel meg). Érdemes ezt a parancsot a lehető leggyakrabban használni, de azért ne felejtsük el, hogy seregünk nem rendelkezik korlátlan mennyiségű hajítófegyverrel és túl közeli illetve távoli célpontokat sem lehet ezzel az opcióval eredményesen támadni.

jobbra nyíl: a sereg 45 fokkal jobbra fordul.

balra nyíl: a sereg 45 fokkal balra fordul.

kis gombócok: a sereg felállását tudjuk megváltoztatni.

száj/trombita: itt tudunk váltogatni a harckészülség/visszavonulás között. Rögtön a csata elején a harckészültséget (trombita) állítsuk be, visszavonulni csak nagyon nagy ellenséges túlerő esetén érdemes.

A parancsok után rátérnék az egységek tulajdonságaira. A közelharcban való jártasságot a kis kardok szimbolizálják. A pajzsok jelölik az egység páncélzatát, az alatta lévő nyilak pedig az egységnél lévő hajítófegyverek számát. A legalul lévő kis sisakok a sereg erejét jelölik, ha ez nullára csökken vagy megölték a zászlóvivőt a csapat fejvesztett menekülésbe kezd.

OSTROM

Az ostromló seregeket kis fatornyok jelképezik. Egy-egy nagyobb ellenséges város ostroma gyakran nagyon sokáig elhúzódik, s külön kellemetlenség, hogy ellenfelünk egymás után küldi a felmentő seregeit. A várost bevéve a következő opciók közül választhatunk: Takeover city: város elfoglalása. Ezt a pontot csak az igazán nagy és jelentős városoknál használjuk, ugyanis az így elfoglalt település állandóan lázongani fog.

Raze city: város lerombolása. Kisebb városok esetén célszerű használni, így nem lesz több gond velük és még elég sok pénz szokott befolyni a fosztogatásból is.

Loot city: fosztogatás. Általában kevés pénz szokott befolyni és a város is viszonylag ép bőrrel ússza meg a kalandot.

Előfordulhat, hogy az egyik városunkat ostromló seregek felkínálják, hogy egy nagyobb összeg ellenében elvonulnak és egy ideig békén hagynak. Ez a nagyobb összeg általában 999 arany, úgyhogy ezt csak akkor fizessük ki, ha tényleg bajban vagyunk.

T.J. Himmelweiss

Nos, hirtelenjében ennyit tudtam összeszedni a REALMS-ről. A grafika és a hang átlagon felüli, Populous kategória. Sajnos a program számomra egy idő után monotonná, unalmassá vált, így minden pozitívuma ellenére nem vagyok a játéktól különösebben elragadtatva.

PC	AMIGA	Összesen
GRAFIKA	80	71
ZENE	74	
JÁTSZHATÓSÁG	69	



INTERNATIONAL ICE HOCKEY

Anyááám! Hogy lehet ilyen ócskavasat kiadni a XXI. század küszöbén? Ez a 64-es meggyalázása! Tudom, hogy haldoklik, de azért a halálát nem kéne ennyire siettetni. A program jellemzői, miután erősen cenzúráztam magam: ricegő, görcs sprite-ok, végtelenül primitív játéktér, irányíthatatlan játékosok, bántóan gyenge hangok (inkább csak a SID hibájának hallatszanak), rángatózó scroll. Ennyi. És most még csak a pozitívumokat soroltam fel. A Zeppelin soha nem volt híres a brilliáns játékairól, de ez már azért minden határon túlmegy. Szégyen! (C-64)

Zolee



A HÓNAP BUKÁSA

DIE STURMTRUPPEN

Azért nem értem, hogy amikor az IDEA olyan játékot is össze tud hozni, mint a Crazy Seasons, akkor hogyan vetemedhetett a STURMTRUPPEN-re. Egyáltalán, miért kellett német címet adni a programnak? Valószínűleg azt tervezték a fiúk, hogy most összehoznak valami csoda humorosat. Nos, inkább a ló másik oldalára estek át, és valami csoda hülyeséget hoztak össze. A játék alapvetően akció stílusú: emberkénkkel folyamatosan kell haladni, és felrugdosni a többi katonát (akik lecsúszott nadrággal funak tova). Beszállhatunk egy terepjáróba is, ilyenkor egy lövöldözős részbe kerülünk át. Sajnos a grafika kiábrándítóan durva, az akció pedig kézbentarthatatlan, így nem hiszem, hogy lesz olyan Amiga tulajdonos, aki elvergődne a játék végéig. Ha valaki mégis úgy látja, hogy a Sturmtruppen egy tuti játék, annak várjuk levelét, és a programot áttesszük a „Hónap tévedése" rovatba! (Amiga)

Martin



Az előző program folytatása

MIG-29M Super Fulcrum

Az előd program (MIG-29 FULCRUM) leírásával a szimulátor különszám olvasói már találkoztak. Ott, nem kis lelkiismeretfurdalást okozva ezzel magamnak, alaposan lehúztam a világ egyik legjobb vadászgépének – egyesek szerint szándékosan– gyengécskére megírt szimulációs programját. A programozók is érezhették, hogy adósai maradtak a témának, mert a fenti névvel, a közelmúltban megjelent a MIG-29 újabb, javított verziója. A pozitívumokra jobban odafigyelve, nézzük sikerült-e túllépniük az előző hibákon.

A MIG-29 rövid története:

A hírszerzői jelentések szerint az első MIG-29-es századot 1984 elején állították fel a Szovjetunióban. Amíg a gépről csak műhold felvételek álltak rendelkezésre úgy hitték, hogy az F-15 kicsinyített koppintásáról van szó. Először az 1986-os finnországi látogatás győzte meg a szakmai közvéleményt arról, hogy a MIG-29 teljes egészében szovjet konstrukció, sőt számos olyan eredeti megoldása van, amelyet az amerikai konstruktőrök sohasem alkalmaztak. A Glasznoszty MIG-et az 1988-as Farnborough-i, majd a 89-es párizsi bemutatkozása avatta igazi sztárrá. A MIG-29 mindent megcsinált amit az F-16, F-18 vagy Mirage 2000, csakhogy mindezt fly-by-wire vezérlés, és számítógép segítsége nélkül. A hajtóműveket szinte lehetetlen helyzetbe hozó szakállas tauchert (visszacsúszást farokirányban), és – az orosz eredetiből lefordított harang figurát (lassú, függőleges emelkedés mellett a hajtóművek teljesítményét felváltva növelik ill. csökkentik, ezáltal a repülőgép jobbra-balra kileng, harangozik), a többiek megközelítően sem tudták leutánozni.

A hazai repülés szerelmesei 1990. aug. 19-én Kecskeméten simogathatták körbe először. Ez év szept. 20-21-én Taszáron pedig repülés közben is láthattuk kiváló tulajdonságait.

Fontosabb harcászat-technikai adatai:

Méret, tömeg és hajtómű adatok:

- Személyzete: 1 fő -Hossza: 16,9 m -Törzshossza: 14,6 m -Magassága: 4,4 m - Szárnyfesztáv: 11,5 m -Szárny nyilazási szöge: 42 fok -Szárny felület: 39,4m^2 -Üres tömege: 9 tonna -Tüzelőanyag tömege: 3,8 t (póttartályok nélkül) -Normál felszálló tömege: 13,8 t -Max. felszállótömege: 16,33 t -Hajtóműve: 2XR-33D Tumanszkij -Tolóerő utánégető nélkül: 2X50KN, utánégetővel: 2X81,4 KN

Fegyverzete:

-Gépágyú: 1db 300 mm-es kétcsövű -Közepes hatótávolságú (80 km) levegő-levegő osztályú rakéták: 2 db AA-10-Alamo, 4 db AA-8 Aphid -Kishatótávolságú (10 km) levegő-levegő oszt. rakéta: 2 db AA-11 Archer

Repülési adatai:

-Nekifutási hossza: 240-400 m -Kisgurulási út hossza: 600 m -Leszállósebessége: 200 km/h -Hatósugara (4 rakétával): 500-600 km -Legnagyobb sebessége max. tolóerő, 50% tüzelőanyagterheléssel, 4 db rakétával tengerszinten: 1,2MACH, 10 ezer méteren: 2,3 MACH -Szolgálati magassága: 17-20 ezer méter - Max. emelkedő képessége: 360m/sec! -Max. terhelhetősége: 12 g -Fordulósugara (tengerszinten): 300 m -Max. gyorsulása (teng. szinten): 12 m/sec^2!

Internationale Defense Review 1987. febr. nyomán

A gép rövid bemutatása, a különleges műszaki megoldások tükrében:

Kiváló aerodinamikai kialakításánál fogva már kis sebességnél is jelentős felhajtóerő termelődik az egész sárkányszerkezeten. Mindez kiváló mozgékonyságot és stabilitást biztosít a konstrukciónak. A szárny és a törzs - egyébként egy sereg előnnyel járó - egyedi kalakítása következtében, a nagy állásszögű repülésnél kedvezőtlen hatások jelentkeznek. Ezt a tervezők a szárnyak belépőélein kialakított, az aktuális helyzetnek megfelelően, automatikusan beálló ún. orrsegédszárnyakkal ellensúlyozták. A fel- és leszállás előtt (a taucter végrehajtása közben!) a gép FŐ BEÖMLŐNYILÁSAIT LE LEHET ZÁRNI (még lesz róla szó bőven)! A zárással egyidőben a szárnyak belépőélein 5-5 szintén zárható-nyitható beömlőnyílás válik szabaddá, többek között csökkentve az idegen anyagok hajtóműbe kerülésének veszélyét. Lézeres távmérővel, infravörös célkereső- és követő berendezéssel is felszerelték. A gépágyú tűzgyorsasága mellett a lőszerkészlet kb. 6 másodpercnyi folyamatos tüzelést tenne lehetővé. A rövid sorozatok lőszermennyiségét automatika szabályozza, meghatározva a lézer távmérő által, az optimális tüzelés pillanatát is. A 100 km hatótávolságú, impulzus üzemű Doppler-lokátorral, a pilótának a légicélok folyamatos követésére 80 km-en belül van lehetősége. A pilóta sisakjára célzókészüléket szereltek.



A program leírása:

A fenti ismeretek birtokában talán az olvasó fejében is megfogalmazódtak már azok az elvárások, amit ennek a gépnek joggal elvárhatnánk a szimulátor programjától.

A bejelentkező digitalizált kezdőképet (amit egyébként a svéd légierő készített a Balti-tenger légteréban) egy animáció követi, amit jobb ha minél előbb elnyomjuk valamelyik billentyűvel, időt nem hagyva a megmásíthatatlan előítéletek kialakulására. A CAMPAIGN MAP felirattal ellátott képernyőn felfedezhető helyesírási, betű kihagyási (FULCRUM) hibának is csak egy bélyeggyűjtő tudna igazán örülni.

Az első biztató dologgal a 2. lemez betétele után találkozunk, ahol is lehetőséget kapunk a képernyő felbontásának, színek számának beállítására. (A nagyobb sorszám, a több szín alkalmazása lassítani fogja a grafikát.) A következő reményekre feljogosító momentum, hogy elmaradt az előd program fertelmes menü környezete a torzszülött figurákkal együtt. Most egy, (az F-16 Combat Pilot TAC MAPPING COMPUTER-éhez hasonlítható; a rajz tanúsága szerint: (a műszerfal alatt található térkép, nyomógomb tartozékaival tudunk a különböző küldetések között választani. A fordulópontok (0-3) helyeit a navigációs műszerünk számára a jobboldali gombok segítségével tudjuk beállítani, „lerakni a térképre".

Ha a baloldalt található legalsó gombra bökünk, lépünk be a repülési naplót és a térkép baloldalán található gombok szimbolikus jeleinek magyarázatát tartalmazó menübe. Itt dől el, hogy a választott feladattól függően milyen összetételű fegyverzetet fognak a műszakiak a gépünkre pakolni.

A gép kabinjába kerülve

meglepetéssel állapíthatjuk meg, hogy változtattak a műszerfal elrendezésén. A régi ugyan jobban hasonlított az eredeti elrendezésre, de ránézésre ez a tetszetősebb.

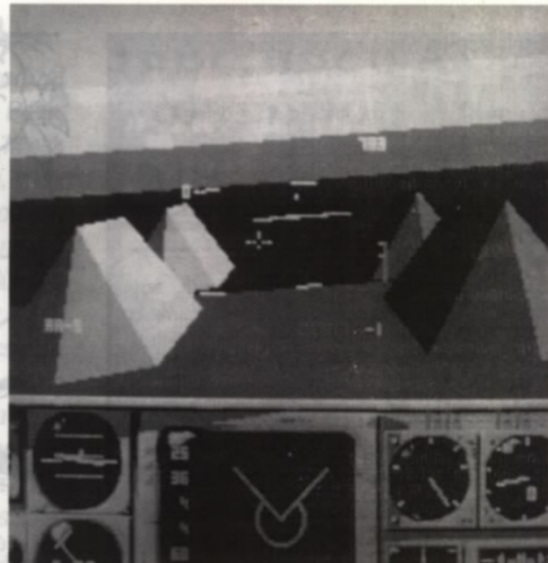
Középen található a nagyméretű lokátor-display; most már innen lehet leolvasni a fegyverzet mennyiségi értékeit is. Tőle jobbra a sebesség- és magasságmérő műszerek, a variométer található. Ezek alatt a kormányállás-, a hatómű(vek) teljesítmény-, üzemanyagszint jelzők, és a meghibásodás- ill. üzemmódjelző lámpák vannak.

A bal sarokban egy rafinált, nyolcszög alakú, többfunkciós műszer bújik meg. Erről tudunk tájékozódni, hogy a futómű, a kerékfék, az automatikusan beálló segédszárnyak, a féklapok és a hajtómű beömlőnyílás zsalui milyen állásban vannak. A műszer tetején világító lámpa, e zsalus értelmezése nem kis gondot okozott. A lámpa, mint visszajelző működését követő jelenségek lehetséges előidézői közül a hajtómű változtatható keresztmetszetű fuvócsövét, de a két függőleges vezérsík között megbuvó törzsféklapot sem lehetett kihagyni. A kérdés eldöntésére maradt tehát a lámpa viágításával együttjáró jelenségek alaposabb vizsgálata.

Stabilizálódott sebességű vízszintes repülésnél, még bekapcsolt AutoPilottal is hajlamos a szimulátorbeli gép, az orrának lógatására. A CTRL+A billentyűk hatására a gép orra először heves imbolygásba kezd, majd a sebesség növekedése mellett megemeli az orrát. Mi lehet ezen változások lehetséges magyarázata? Egyrészt a zsalu nyitásával megváltozik a gép légellenállása, aerodinamikai tulajdonsága. Ettől van az átmeneti imbolygás. Másrészt a hajtómű több oxigént kap, tökéletesedik az égés, növekszik a leadott teljesítmény, a sebesség.

Vizsgálódjunk tovább! A fő beömlőnyílás nyitott állapotában, a magassági kormány - főleg háton repülésből hasra nyomva a gépet - mintha lustábban viselkedne. Mivel erre a jelenségre nincs elfogadható ötletem, csak figyelmeztetni tudok rá mindenkit, légiharcban jobb, ha becsukja (CTRL+S). Most a gép hossztengelye körül forduljunk el 90 fokkal (egyik szárny az ég, a másik a föld felé). Nyitott állapotban, mintha a lábkormányok inkább műkődnének magassági kormányként. A H.U.D.-on lévő digit. sebességmérő negatív számértékek mutatására (visszacsúszás farokirányban!) kényszerítése viszont csukott állapotban a könnyebb. (Ez utóbbi két tapasztalat ugyan nem egetverően lényeges, de nem árt ha ismerjük, mennyire bele tud avatkozni a gép rep. tulajdonságaiba.)

Ami engem végülis a lámpa beömlőnyílás nyitásának visszajelzéséről győzött meg, az a



FOTÓ: AMIGA

következő jelenség volt: minimális özemanyaggal hazafelé repülve (az automatika már leszabályozta a hajtóműteljesítményt) gondolván, hogy így gazdaságosabb lesz az üzemelés, nyitottam.

Csodák-csodája, (szimulátor program ilyet még nem produkált!!! (leállt a hajtómű. Gyorsan zártam, majd az E billentyűvel újra indítottam, a hajtómű tökéletesen működött. Feltételezésem szerint, a csökkentett teljesítményű hajtóműben a nagy légáram szabályosan elfújta a tüzet. Lezárva a beömlőnyílással foglalkozó témakört, mindenkinek ajánlom a további kísérletezést, elképzelhető, hogy tartogat további meglepetéseket is.

Három műszer maradt meg a műszerfalon, amiket nem említettem.

Balszélen felül, a túlterhelésmérő analóg műszere van. Amikor a jobboldali mutatója a piros sávhoz közelít, kezd el „szürkülni" a látásunk. (A „fekete" és „vörös fátyol"-ról a különszámban már írtam részletesen.)

A terhelésmérőtől jobbra a kissé igénytelenre kidolgozott műhorizont, e kettő alatt pedig a navigációs műszer. A zöld mutató jelzi a választott irányt, a rá merőleges fehér csíkból a távolságra lehet következtetni.

A felszállás:

A hajtómű már alapjáraton „darál" (sajnos rettenetes hangja van), nyomjuk meg a nullás (Ø) billentyűt (a Ø után a + nyomása, az utánégető bekapcsolását ereményezi). A hajtómű teljesítménymérőn a két csík megindul felfelé, „halljuk" amint a hajtómű felpörög. Amikor a gép megmozdul, engedjük ki (W) a kerékféket! Ha eddig nem tettük volna, a sebességgyűjtés idejébe még belefér, kiválasztjuk az irányítási módot (Joy., mause, Keyb.). Ezután húzzuk hátrafelé a képzeletbeli botot, míg fel nem hajlandó emelkedni a gép. (A földtől való elszakadás bizony nem a MIG-29 adottságait tükrözi - ezen, na meg a lokátor „látótávolságán" is illett volna változtatni.) Elemelés után a futókat L-lel behúzzuk. Kellő magasságon csökkentjük a hajtóműteljesítményt, és megkezdjük a fordulót a H.U.D. tetején lévő piros csíkocska irányába.

A légiharc:

Megvívására nincsenek általános érvényű szabályok. Megszűnik a repülésre egyébként annyira jellenző csapatmunka. Visszacsöppenve a lovagkorba, két magányos harcos küzd életre-halálra. Itt a gyorsabb, az ügyesebb, olykor a szerencsésebb, de elsősorban a gépének tulajdonságait kihasználni jobban tudó a győztes. A lokátor a gép szeme. A sárga pontok a kifutópályán álló, a zöld, a már felemelkedett gépeket jelölik. Az ENTER-rel befogott céltárgy távolságát is mutatja. A zöld csík a hátunk mögött ólálkodók irányát, a piros a felénk száguldó rakétát jelöli. Van egy földi célkereső üzemmódja is (a jobboldali szögletes zárójellel kapcsolható), felbontását a „/" bill.-vel változtathatjuk. A fegyverzetet a BackSpace váltja. A zuhanó gép forró vasruháját a CTRL+E veti le rólunk.

A leszállás:

Nehéz, sokat kell gyakorolni. A függőleges sebességünk akkor megfelelő, ha a H.U.D.-on lévő variocsík a két vízszintes vonal között van. A leszálló sebességet 215 és 300 között próbáljuk meg beállítani. A futómű kiengedéséről (L), és a földetérést követően a kerékfékről (W) sem feledkezzen meg senki.

Értékelés helyett:

Minden prototípus első felszállását megelőzően, sejtik, számítják annak műszaki paramétereit. A tervezők mégis alig várják, hogy a próbaútról visszatért berepülőpilótától megkérdezhessék: „Na milyen volt?!"

Esetünkben a feltételezett tömör felelt így hangzana:

„Volt ami kifejezetten tetszett, de még mindig NEM AZ IGAZI."

Sz. JVC.

PC / AMIGA	
GRAFIKA	78
ZENE	51
JÁTSZHATÓSÁG	84
Összesen	80

A kezelőszervek táblázata:

ESC	=	Kilépés a DOS-ba
4-Ø	=	Hajtómű teljesítmény
-,+	=	Hajtómű teljesítmény
B. spc	=	Fegyverzet választó
DEL	=	Gépágyú
HELP	=	Választott rakéta
Q	=	Minden hang ki/be
W	=	Kerékfék
E	=	Hajtómű ki/be
O	=	Torony nézet
P	=	Szünet
Ü	=	Tereptárgyak rész letezése
	=	Lokátor üzemmód választó
ENTER	=	Tűzvezető lokátor be (célpontbefogadás)
A	=	AutoPilot (autostabilizátor)
S	=	Felhők be/ki
CTRL+A	=	Hajtómű beömlőnyílás nyitva
CTRL+S	=	Hajtümű beömlőnyílás zárva
F	=	Flare világító rakétacsali
L	=	Futómű be/ki
;	=	Irányadó választó
Z	=	Kormányszervek alapba (csak mause vezérlésnél)
C	=	chaff radar megtévesztő
V	=	Külső/belső nézet
B	=	Fékszárnyak
N	=	Hajtóműhang ki/be
,.	=	Lábkormányok
SPC	=	Választott rakétaindító
CTRL+E	=	Katapult
Alt+J	=	Joystick vezérlés
CTRL+M	=	Mause vezérlés
CTRL+K	=	Vezérlés a billentyűzetről
CTRL+D	=	Kilépés a küldetésből

Numerikus billyentyűzeten:

1-9	=	Körbepillantás a fülkéből
V+ 1-9	=	A gép külső nézetei
5	=	H.U.D., műszerfal nélkül

A jelzőizzók jelentése:

Veszélyes magasság (70 alatt világít)
Átesés (a kis repülési sebesség következtében)
Radar meghibásodás (általában szétlővik)
H.U.D. Meghibásodás (mint fent)
AutoPilot bekapcsolva



A pórul járt varázsló

GOTHIC



Mint a címből is kiderült, egy varázslót kell kisegítenünk a bajból. A nagy ember sajnos nem csak a fejét vesztette el! Egy még nála is hatalmasabb mágus dühében 7 darabra szaggatta, és testrészeit hét szintből álló kastélyában rejtette el.

Kezdéskor választhatunk, hogy Olaf erejét, vagy feleségének, Olgának a varázstudományát szeretnénk inkább kamatoztatni. Ha ez megtörtént indulhatunk is az első szintre. Minden szint 4 különálló toronyból áll, amik között teleportálással közlekedhetünk, a nyíllal jelölt teleportálókon. A következő emeletre csak akkor lépphetünk, ha varázsló egy darabját már összeszedtük. Egy malacfejű őrtől vehetjük el, aki a pajzzsal jelölt szobában üldögél. A terem ajtaját szintén egy pajzs nyitja.

Ha ezt felvettük, a bejárat megváltozik, és így már bemehetünk. A folyosón lévő tárgyakat útközben vegyük magunkhoz, majd öljük meg a dögöt (return). Ezután keressük meg a spirál alakú átjárót amely a következő szintre vezet. Ez a 4 torony bármelyikében lehet, persze jó távol a malactól.

A kastélyt és a varázslót természetesen nem csak ő őrzi. A többiek ellen három féle fegyverrel védekezhetünk.

A nyíl a leghatékonyabb. Ha megöltük az ellenfelet egy kis kupac marad utána, ami hamarosan eltűnik, és mehetünk tovább. Ezen kívül rendelkezünk az őrökéhez hasonló nyíllal is, ami csak pattog a falakon. A harmadik fegyver kicsit luxusnak számít az őrség ellen, ugyanis fogyasztja a varázserőt. A falak kirobbantására viszont tökéletes!

A szinteken sétálva különféle tárgyakat vehetünk fel (return). Pénzeszacskót, ládát, kelyhet, tegezt és csomagokat. Ez utóbbi mindig valami kellemes (?) meglepetést tartogat. Nem mindegyikről derült ki, hogy milyen célt szolgál, talán valakinek sikerül rájönnie.

ZAP-maximumra állítja a varázserőt
DRAIN-csökkenti a varázserőt
HEAL-maximumra állítja az energiát
FLETCHER-maximumra állítja a nyilak mennyiségét
PYRO-ugyan ezt teszi a gyújtóssal
ARCHER-íjász
ARMOUR-páncél, fegyverzet
BOLT-az összes őr egy csapásra elpusztul
BURNER-gyújtó
CLONE-az őrök átalakulnak Olaffá/Olgává
DARK-sötétség, elég kellemetlen fényviszonyokat eredményez
DIGEST-?
DISARM-lefegyverezi az őröket, ezután nem lőnek ránk
DIZZY-hősünk megszédül, irányítása összekeveredik
ELXIR-gyógyital
FEAR-az őrök félnek, nem jönnek felénk
FLAME-láng
GHOST-szellem
INSULATE-elkülönítés
JERI-a képernyőn látható falakat lerombolja
JERICHO-a toronyban lévő összes falat eltünteti
MIDAS-?
SHIELD-pajzs
SLIPPY-emberkénk önállóan kezd el sétálni a kijelölt irányba
SLOW-lecsökkenti a sebességünket
SPEED-gyorsítja a sebességünket
STRONG-kevesebb lövés kell egy őr elpusztításához
TRAP-a képernyő tele lesz rőzsével, ha nincs gyújtósunk, csapdába esünk.
TWIN-még egy Olaf/Olga
WEAK-megbénítja az őröket
NORMAL-megszünteti a dark, dizzy stb. hatását

A space billentyű lenyomása után különféle információkat kaphatunk a játék állásáról.

Az első oszlop a pénzünk menynyiségét mutatja, és a pénzeszacskók felvételével növelhetjük.

A második Olaf/Olga energiáját jelzi. A ládák felszedegetésére növekszik.

A harmadik a varázserőnkre vonatkozik, és a kelyheket kell összeszednünk. A robbantáshoz szükséges.

A negyedik csíkról a nyilak mennyiségét olvashatjuk le. A tegezek felvételével növekszik.

Az ötödik a gyújtósé, amivel az utunkba kerülő rőzsét tüntethetjük el (shift). A csillag alakú tárgyak pótolják.

E mellett található a varázsló csontváza. Ha megszereztük egy darabját, az a rész fényesebb lesz.

Alatta találhatók a fegyverek amik között válogathatunk. A mellette álló hosszú, vékony csík a robbantás nagyságát jelzi, érdemes megfigyelni, melyik beosztásnál mekkora lyukat robbantunk.

A 4 négyzet a négy tornyot szemlélteti, az éppen aktuális más színű.

A legalsó sorban láthatjuk a besorolásunkat, amely lehet:

puna-nyomorult
ish-koldus
peasant-paraszt
serf-jobbágy
squire-földesúr
slayer-gyilkos
warrior-harcos
battlemaster-hadúr, csatamester

ezen belüli szintek:

under-alsó
noble-nemes
able-rátermett
fearless-bátor
mean-közepes
strong-erős
mighty-hatalmas
supreme-legfelső

Tehát:

under pune
nobble pune
able pune...
under ish
noble ish...

Ez akkor is változik, ha teljesítettünk egy-egy alfeladatot. Például a pajzs megszerzése, az ajtó kinyitása stb...

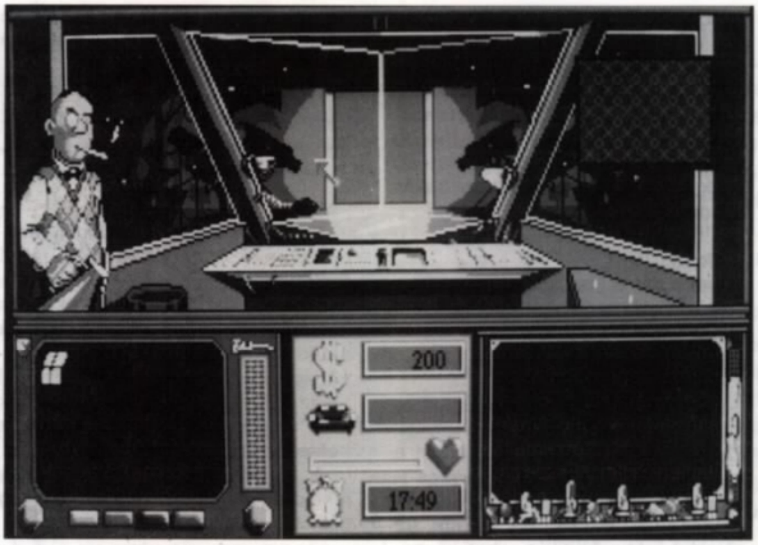
Ezután már csak annyi dolgunk van, hogy megvédjük magunkat, és megszerezzük a varázsló 7 darabját, ami nem túl egyszerű feladat. Mindezért a jutalmunk a gép gratulációja, és jó pár óra kellemes szórakozás...

P. P. Q.

C-64

GRAFIKA	49	Összesen
ZENE	80	69
JÁTSZHATÓSÁG	83	

Megint valami unalmas sorozat megy a televízióban. De Betty, a műsorvezető elragadó. Minek is ücsörögnél otthon, irány a stúdió. A toronyház folyosóján azonban balszerencsédre nem a lánnyal, hanem feldühített főnökével találkozol. Azaz lehet, hogy nem is olyan szerencsétlen ez az egész, hiszen éppen megüresedett egy állás. S a rövid beszélgetés következtében már másnap munkába állhatsz, mint a MadTV új műsorszerkesztője.



Műsorszerkesztőként

MadTV

Innen kezdve mindennapjainkat a 13 emeletes toronyház szobái között liftezve kell leélnünk. A kép felső részén mindig az épület néhány szintjét látjuk. A házban három tévétársaság és rengeteg más cég működik. Azt, hogy egy szoba melyik társasághoz tartozik, az ajtó melletti minta színéből állapíthatjuk meg. Ha a nyilat rávisszük egy ajtóra, megtudjuk, milyen irodát rejt maga mögött. A kép alján két képernyőt találunk. A balodalin az egyes cégek aktuális műsorát látjuk (a csatornákat az alsó gombokkal válthatjuk). A jobboldalin egy kanapé jelenik meg, melyre mindig a nézőközönséget jellemző emberkék telepednek le. A két képernyő között cégünk bankszámlájának tartalma és a jelenlegi nézettség látszik. Ezek alatt a piros csík hossza Bettynél elért sikereinket mutatja. Az egyes szobákba az egér baloldali gombjának lenyomásával jutunk be. Kilépni mindenhonnan a jobboldali gombbal tudunk. Ha a képernyőn éppen nem látjuk azt a szobát, ahova menni akarunk, szálljunk be a liftbe (tűz a liftajtón). Itt a falon az összes iroda nevét elolvashatjuk és a nyíllal kijelölhetjük következő uticélunkat.

Az ismerkedést kezdjük saját irodánkban (office). Itt legfontosabb szerepe a számítógépnek van, ezért kapcsoljuk is be rögtön. A képernyőn ekkor megjelenik az aznapi tévéműsor délután 6 és hajnali 1 óra között. A műsor két oszlopból áll, az elsőben a filmek címét, a másodikban pedig a filmet követő reklám címét látjuk. Ha a nyilat rávisszük valamelyik műsorra, arról egyből részletes információt kapunk. Ez a filmeknél egy rövid tartalomból, valamint Betty és a közönség értékeléséből, reklámoknál pedig a szerződés részleteiből áll.

Egy filmet elkezdése előtt bármikor kivehetünk a műsorból (csak nyomjuk meg rajta a tűzgombot), s más időpontba tehetjük vagy egyszerűen a szemétkosárba dobhatjuk. Az üres műsoridők feltöltéséhez nyomjuk meg a kép jobb szélén található gombok közül a harmadikat. Itt a cégünk birtokában lévő filmeket nézhetjük végig témák szerint csoportosítva (sorozatok, kalandfilmek, stb.) Azt, hogy valamelyik témából van-e filmünk, a csoport neve melletti fekete satírozása jelzi. A választáshoz nyomjuk meg a tűzgombot valamelyik téma fölött, majd a listában bökjünk rá valamenyik filmre. Ezután már csak az időpontot keressük meg és ismét nyomjuk meg a tűzgombot. A rendelkezésünkre álló filmek általában 1 vagy 2 órásak, s a műsort úgy kell összeállítanunk, hogy adásidőben egyetlen percnyi szünet se legyen.

Ebben a részben egyszerre mindig két nap (aznapi és következő napi) műsorával kell foglalkoznunk. E két nap között a kép bal szélén látható fel és le nyilakkal válthatunk.

Ha a műsor kész, jöhetnek a reklámok. A reklámok jelentik a társaság számára tulajdonképpen az egyetlen igazi pénzforrást (bár szert tehetünk némi bevételre a már leadott filmek és az általunk készített showműsorok eladásával is), így egyetlen szabad helyet sem érdemes kihagynunk. A már lekötött reklámok között a jobboldali második gomb lenyomása után válogathatunk. Itt nagyon kell figyelnünk arra, mi szerepel az egyes szerződésekben. Egyes hirdetők ugyanis kikötik, hogy csak valamilyen nézőszám felett fizetnek, sőt még azt is, hogy milyen filmek után ne legyen az ő reklámjuk. Másik lényeges része a szerződésnek, hogy hányszor és hány nap alatt kell leadni a hirdetéseket.

A fennmaradó gombok már kevésbé érdekesek. Az elsővel a játék állapotát, sebességét változtathatjuk meg. A negyedikkel az egyes stúdiók nézettségi statisztikáit nézhetjük végig napi és heti bontásban. A következő gomb a kiadások és bevételek listáját, az utolsó pedig a beérkezett üzenetek (ez pirosan világít, ha van új üzenet) tartalmát mutatja meg.

Az irodában még két érdekes dolgot találunk. Az egyik a falra kiakasztott térkép, melyen újabb műholdakat vásárolhatunk, illetve nagy veszteségek esetén eladhatjuk valamelyik régit. Ezek a műholdak növelik az ellátott területet és így a lehetséges nézők számát is (a nézők száma a minél jobb reklámok megszerzéséhez fontos). A másik a festmény mögötti páncélszekrény, ahol a játék állását vehetjük fel lemezre.

Most pedig nézzük, mit csinálhatunk a többi irodában:

News Studio

Itt a hírek anyagát állíthatjuk össze. A falon a három színes kapcsolóval

kijelölhetjük azokat a témákat, melyeket érdekesnek találunk. Ezután munkatársaink összegyűjtik az érdekességeket (ez a gyűjtés már elég sokba kerül). A beérkező hírekből aztán az irógépen válogathatjuk ki most már a pontos téma alapján azokat, melyek műsorunkba bekerülnek.

Boss
Hát a főnök irodájában semmi jóra nem számíthatunk, ezért kerüljük is el ezt az ajtót.

Library
A cég archívuma. Itt megtaláljuk az összes tulajdonunkban lévő filmet. Ehhez nyomjuk meg a tűzgombot a könyvtáros fején, majd a számítógépnél már megismert listából válasszunk filmet. Ez a film az aktatáskánkba kerül, s vihetjük magunkkal, például eladni.

Screen Play Agency
A tévéjátékok ügynökségében saját sorozatokhoz vásárolhatunk ötleteket. Ezeket aztán át kell vinnünk a stúdióba, ahol megkezdődhet a filmek elkészítése.

Studio
A társaság saját stúdiójában showműsorokat és a Szomszédokhoz hasonló tévésorozatokat készíthetünk. A műveletek megkezdéséhez tegyük az előbb megvásárolt ötletet az asztalra, majd a rendezővel (tűz a fején) készítsük el a szükséges dolgok listáját (New Shoping List). Ha egy műsorból több részt szeretnénk, egyből készítsünk el több ilyen listát is. Ha ezzel elkészültünk, menjünk el a boltba, és vásároljuk meg szükséges kellékeket és szereplőket. Ha ezután visszatérünk ide, a rendező már megmondja, mikor lesz készen a következő rész.

Movie Agency
Ebben a helységben vásárolhatjuk meg a legújabb filmeket és adhatjuk el a régieket. Sajnos ezeket a szalagokat elég borsos áron mérik, és hitelt sem adnak, így jól meg kell fontolnunk, mibe fektetjük pénzünket. Az eladóval beszélgetésbe elegyedve részletesebb listát is kaphatunk az újdonságokról.

Advertising Agency
A reklámügynökségnél kell beszereznünk a reklámok forgalmazási jogát. Itt érdemes arra figyelni, hogy ezek a reklámok nem csak bevételt jelentenek, hanem általában büntetést is. Ezért csak olyanokat válasszunk ki, melyek haszonnal járnak. Érdemes a megkötött szerződéseket betartani, mert a pontatlanságot látva a nagyobb cégek nem fognak műsorunkban hirdetni.

Real Estate Agency
Ebben a szobában vehetünk ki az épületben újabb irodákat, vagy lemondhatjuk valamelyik régebbit.

Supermarket
Az áruházban kétféle dolgot vásárolhatunk. A cég szempontjából fontosabb, hogy itt szerezhetjük be a showműsorokhoz a kellékeket és szereplőket. Ekkor a kép alján látjuk a szükséges dolgok listáját. A vásárláshoz válasszunk ebből a listából valamit. Ezután a fenti listából jelöljük ki a megfelelő jelöltet és vigyük a helyére.

A másik, csöppet sem mellékes lehetőség, hogy itt vásárolhatunk a cég számlájára ajándékot Bettynek.

Betty's Office
Ez pedig az a szoba, ahova bármennyi munkánk is van, azért minden nap el kell látogatnunk. Itt ugyanis beszélgethetünk Bettyvel és átadhatjuk az ajándékokat.

Az iroda falán azt is elolvashatjuk, hogy a műsorszerkesztők részére kiírt versenyben (Sammy) legközelebb milyen műfajban adnak ki díjat. A verseny eredményéről a zsűri később számítógépünkön értesít bennünket.

Ezek voltak a lényeges szobák. A többi szobában igazán semmit nem tudunk elintézni, de az érdekes képek miatt ezekbe is érdemes egyszer benézni.

A játék célja gondolom már mindenki előtt világos. Egyrészt működtetnünk kell egy kis tévétársaságot, másrészt meg kell hódítanunk szívünk választottját. E célok teljesítéséhez rengeteg lehetőséget, de nagyon kevés kezdőtőkét kapunk (tulajdonképpen 200 000 dollár még egy normális akciófilm megvásárlására sem elég). Ezáltal a cég működtetése még a legkönnyebb szinten is szinte lehetetlen feladat elé állít, s az ajándékok vásárlásáról eleinte teljesen le kell mondanunk.

A program egyébként nagyon szép és jópofa, rengeteg újdonságot, ötletet találhatunk benne, de az első néhány játékban valószínűleg minden sikerélményről le kell mondanunk.

PC / AMIGA

GRAFIKA	83
ZENE	80
JÁTSZHATÓSÁG	92
Összesen	89

TOP LISTA
1992 Június

C-64
- CREATURES II
- SOUL CRYSTAL
- BRUBAKER
- CHUCK ROCK
- CLIK CLAK
- OMEGA
- BOD SQUAD
- WINTER SUPER SPORTS '92
- NEURONICS
- BUDOKAN

AMIGA
- EPIC
- PINBALL DREAMS
- EYE OF BEHOLDER II
- SECRET OF MONKEY ISLAND 2
- LEMMINGS
- STRIKER
- FORMULA ONE G. P.
- PROJECT-X
- SPECIAL FORCES
- MOONSTONE

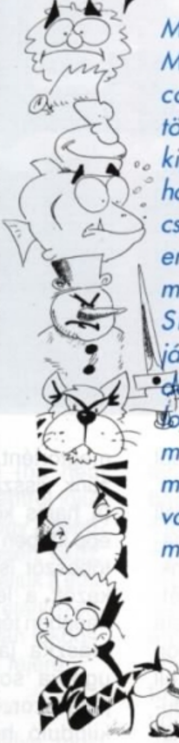
PC
- EPIC
- STREET FIGHTER II
- DUNE
- SECRET OF MONKEY ISLAND 2
- CIVILISATION
- CONQUEST OF LONGBOW
- EYE OF BEHOLDER II
- MANCHESTER UNITED EUROPE
- REALMS
- FALCON V3.0

A hónap sikerprogramja

CREATURES 2

A fenti orvosi diagnózis nem kitaláció, hanem megtörtént eseten alapul. Nehéz elképzelni, hogy 1992-ben még létezik olyan játék C64-re, ami ennyire lázba hoz embereket, de higgyétek el, ez így igaz! A debilség idült jeleit véltem magamon felfedezni, mire végre sikerült végigküzdenem magam a C2 tizenhét pályáján. Hogy nektek kevesebb fejtörést okozzon, íme egy részletes játékleírás mind a 17 pályáról, kiegészítve a fő screenek rajzaival (Thanx to Susan!).





Miben rejlik a Creatures sikere? Miért őrülnek meg értük a mai computer-mániákusok, miért töltenek a gép előtt napokat kiguvadt szemekkel, ahelyett, hogy egy jót buliznának, vagy csajoznának? Valamiféle varázserő vonzza őket, hogy a joyt markolásszák, tépjék, cibálják. Sikongatnak és hastáncot járnak, amikor sikerült egy dundi dög fejét egy sziklával szétloccsantaniuk, törnek-zúznak, mikor a kedves kis macit miszlikbe ap-rítja egy gonosz varangy. Hogy honnan tudom mindezt? Saját tapasztalat...





1. Pressed for Time

A kiinduló padkáról ugorjunk fel a fenti tavacska szélére, majd a sárkány tűzgolyóit kicselezve ugráljunk át a második, azaz a sárkányhoz közelebb eső bukó-szigetre. Hangolódjunk rá a tűzlabdák ütemére, figyelve a bukó-sziget süllyedésére is, sorozzuk meg a jópásztor az egyfejűt. Amint elporlad, egy varázsitalt hagy maga mögött, amit a szigetről átugorva hörpintünk fel. Egy rövid lövéssel lökjük egy szinttel lejjebb a bombát (ha eddig még nem esett volna le). Itt fújjunk tüzet rá (hosszan nyomva tartott tűz után a maci villogni kezd; ekkor elengedve a tűzgombot a maci lángot fúj). Mikor meggyulladt a bomba kanóca, lökjük a nagy szörnyek mögötti fal tövébe. Gyorsan iszkoljunk vissza a kindulási padkára, miközben a bomba kiüti a kis falat. A padkáról rövid időre leugorva partizánkodjunk, és sorozzuk meg a két barbapapát. Jópárszor beléjük kell trafálnunk. Miután felszívódtak, gyorsan nyargaljunk a mögöttük lévő felszíni lyukhoz, essünk le a futószalagra, és lőjük OFF állásba a vadul tekerő biciklista mögötti kapcsolót. Az elszabaduló szerzet elől ügyesen ugorjunk el, hagy tépjen ki a képernyőről. Vége a szintnek.

2. Funky Forest

Ez a fajta pálya többször előfordul majd a játék során, ezért csak egyszer ismertetem a megoldás szabályait, a későbbiekben csak utalok az itt leírtakra. Tehát: 8 darab kismackót kell a gumiasztalos segítőkkel átpattogtatni az egyik oldalról a másikra. A „tűz+jobbra- balra" mozgatással lehet a gumiasztalt ide-oda döntögetni. A felvillanó bonusokat jó gyűjtögetni, de emellett ügyeljünk az égben röpdöső madárra is (ha elkap egy macit, az egészet kezdhetjük elölről).

3. It's Snow Problem

Ugorjunk át a szakadék felett, menjünk a kő mögé, és lökdössük azt a szakadék pereméig (vigyázzunk, nehogy beleessen a lenti katlanba!). Ugorjunk fel a csúszda feletti perem szélére (egy kicsit kiemelkedik a talajból) és várjunk. Amikor a léghajós már majdnem fölénk ér és alul a madár éppen jobb oldalra indul, essünk (ne ugorjunk!) le a csúszdára, amiről éppen a madár hátára szaltózunk (bár ez többszöri gyakorlást igényel). Ha minden klappolt és a bagoly hátán csücsülünk, akkor kezdjük el eszeveszetten rángatni jobbra-balra a joyt. Felemelkedve a szakadék széléig, miután lemásztunk a madár hátáról, fussunk a kő mögé bal oldalról, és rövid lövésekkel tuszkoljuk az ACME feliratú tégelyig. Amikor az icipici magaslat aljára ér a kő, fújjunk rá lánggal (csak ennek segítségével

tudjuk belökni a nyílásba). Persze eközben a léghajós sem rest, szorgalmasan dobál bennünket hógolyóval. Tehát ezekre is figyeljünk oda, nehogy bekapjunk egyet. A követ a gép bedolgozza egy hókupacba, ami a lenti gonoszka fejére esve összelapítja őt.

4. Frozen Frolics

Teljesen megegyezik a 2-es szinttel, csak itt már 10 embert kell átpattogtatnunk a másik oldalra.

5. The Blubber Family

Ez a pálya is többször előfordul, lényege a következő: a lent nyüzsgő labdacsokat kell elrugdosni, amik az oldalsó csöveken felfutnak és a világosabb színnel jelzett csővégen kijönnek, majd átszelik a levegőt a szemközti csővég felé. A cél az, hogy eltaláljuk velük a levegőben szálldosó madarat. Azt, hogy melyik csővégen jöjjön ki a golyó, a joy föl-le mozgatásával állíthatjuk. Persze egy madarat többször is fültövön kell lőni, hogy elhúzza a belét.

6. Island Hoppin'

Ússzunk neki a bal oldali partnak, és nyomjuk meg a tüzet, mire az első maci átpattan a fejünkre (vigyázzunk a madárra, nehogy nekiugorjon a mackó). Vigyük át az első szigetre, majd a szigetet alulról megkerülve, vegyük fel a másik oldalán. Ugyanígy tegyünk a másik szigeten is. Vigyázzunk a halakra, cápára és csíborokra, nomeg a maci hátunkra vételekor az őrmadárra.

7. Acid Antics

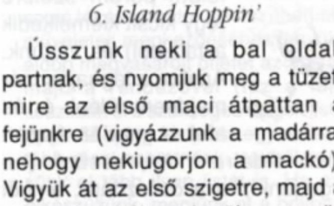
Első megmozdulásként lökjük vízbe a parton kuksoló békát, majd figyeljünk egy picit. A lenti hajós



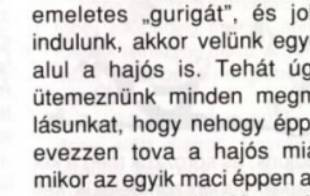
FOTÓ: C-64

szorgalmasan szállítja a ketrecből lelökött macikat a szabadság felé. Amikor a béka helyén, a bal oldali partoldalon állunk, akkor automatikusan visszaevez a csónakosunk. Viszont amint átugorjuk a kétemeletes „gurigát", és jobbfelé indulunk, akkor velünk együtt jön alul a hajós is. Tehát úgy kell ütemeznünk minden megmozdulásunkat, hogy nehogy épp akkor evezzen tova a hajós miattunk, mikor az egyik maci éppen a savas medencébe esik. Nyugodtan figyeljük meg a lökdösés ütemét (úgy kb 10 másodpercünk van két kilökés között). Mikor tehát kilökődik egy maci, már induljunk is jobbra, ugorjuk át a gurigát, és essünk le a Nagy Döfködő mellé (nyugodtan hozzáérhetünk). Erre a béka, követve mozgásunkat, lefelé úszik a mederben, majd a lenti követ a vállára veszi. Mikor ez megtörtént, gyorsan manőverezzünk vissza a kiinduló helyünkre (a hajós követi a mozgásunk és épp időben ér a kalitka alá). Ezután többször ismételjük meg a következőt: a lenti kilökésekkel összhangban tépjünk le a középső szinti mászka járatához, a peremére ugorva sorozzuk meg a dögöt jópárszor, majd spuri vissza a kiinduló helyhez. Ezt a tűzerő eredményességétől függően 6-8-szor kell megismételni, amíg az el nem porlad és egy varázsital nem lesz belőle. Hörpintsük fel a kotyvalékot, majd extraerőssé válva ugyanezen a szinten ugráljunk a napocska alatt. A föld itt meg van lazulva, és a fejünkkel lyukat üthetünk rá. Húzódjunk félre a lyukból, mire a béka megsuhintja a hátán lévő követ, és az beesik a középső járatba. Menjünk fel a felső szintre, és a lyukon keresztül

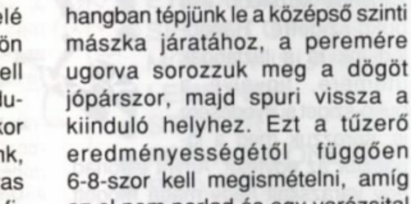
1.



3.



6.





FOTÓ: C-64

essünk le a kő mögé (ha nem lehetne beférni, akkor fentről lőjük megegyszer a követ, hogy odébbcsússzon). Természetesen eközben is folyamatosan figyeljük a lenti hajós mozgását. Amikor elérkezettnek látjuk az időt, gyorsan lökdössük a követ a nagy dög fejére.

8. Caves of Slime

Ismét a pattogtatós pálya, most 14 emberrel.

9. Meet Mr. Chainsaw

A legnehezebb pályák egyike. Olyannyira kiszámított az időnk, hogy a legapróbb hiba végzetes lehet. Ezért a lehető legpontosabban próbálom leírni a megoldást. Először ti is inkább próbáljátok átolvasva, és a képen követve megérteni a magyarázatot. Az első bukó szigetre rögtön a képernyő felvillanásakor ugorjunk át, majd folyamatosan haladjunk a túlparti sziklás részig. Onnan ugorjunk fel a sárkány háta mögötti emelvényre, majd addig araszoljunk, amíg majdnem a fejére esünk. Innen szaltózzunk egy nagyot, ugrándozzunk fel a jobb oldali hóember mellé (ügyesen, nehogy hozzánkérjen), és sorozzuk meg, míg le nem esik a feje. Ezután fel kell majd ugranunk a fenti kis szigetecskére, vigyázva, hogy nehogy összeütközzünk az ugráló sárkánnyal. Mikor az elrugaszkodik róla, akkor ugorjunk mi rá. Azonnal lőjünk a hóemberre, mert mikorra a sárkány ismét ideugrik, addigra már ki kell lőnünk a hóembert és a megmaradó hókupac mellé kell huppannunk. Ezután lűjük le az ugráló sárkányt (varázsital a jutalmunk). Tépjünk vissza az első hókupacig, majd lökjük rá a mérleg serpenyőjére. Ekkorra már az alsó sárkány is működésbe kezdett, úgyhogy gyorsan ugráljunk a második hókupac mögé, és mikor a lenti zöld sárkány közvetlenül az ágyu előtt áll, lökjük a mérlegre a másik hógolyót is. A felpattanó hólaszti pont fejen törüli a kis szemetet.

10. Shivering Stunts

Ismét egy régi ismerős. Lásd 2. pont, csak 16 emberrel.

11. The Phoenix Family

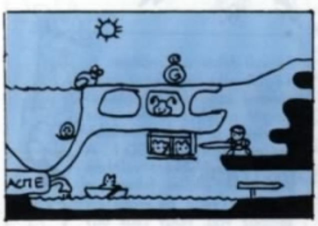
Ez is volt már egyszer, méghozzá az 5-ös szinten. A feladat ugyanaz, csak nehezebb egy kicsit.

12. Island Hoppin'

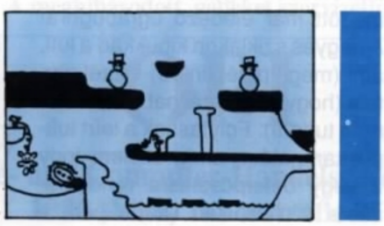
A következő szigetre való átmentés pályája. Szintén találkozunk már ezzel a pályával a 6-os pontban. Persze sokkal bonyolultabb, mint az előző, rengeteg izgága hal, bagoly, cápa, szivacs stb.

13. Creepy Chaos

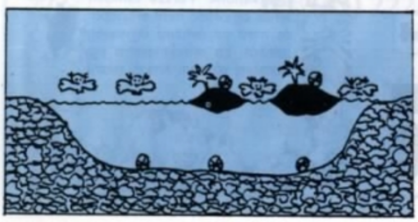
Töredelmesen be kell vallanom valamit. Ezt a pályát a legnagyobb igyekezetem ellenére sem sikerült megoldanom. Azért elmondom, mire jutottam, de utána teljes a sötétség (csak a level-skip segített). Ha valaki megoldja, írja már meg, mert leközölném. Tehát az



7.



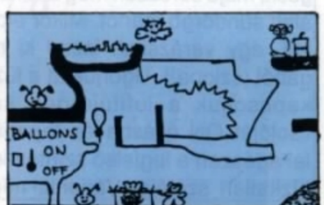
9.



12.



13.



15.



FOTÓ: C-64

eddigi tapasztalatok: ugorjunk a pufók zöld szörny barlangja előtti emelvényre, majd essünk le és a lövedékeinek ütemével ellentétesen sorozzuk meg néhányszor. Nem túl kitartó, hamar elkotródik és egy varázsitalt (hamm!) meg egy madáreledeles dobozt hagy maga mögött. A madáreledelt tologassuk a barlang előtti tisztásra, majd egy lövéssel ébresszük fel az alvó baglyot. A kaját szívesen fogadja, mi pedig cserébe meglovagolhatjuk. Eddig jutottam. A középső kékes paca minden lövésemre azt vágja a képembe, hogy „Nyugi öreg, úgysem árthatsz nekem!". A fenti szellemmel sem jutottam sokkal többre. K.O.

14. Forest of Cateway

Lásd 2-es pont, 18 emberrel.

15. Balloonacy

Essünk le a földszintre, ahol szegény kis macit nyárson sütögetik, majd sorozzuk meg az ACME alatt sündörgő manót. Mikor elporlad, egy varázsitalt izzad ki magából (szlopa!). Ugorjuk át a tüzet, kapcsoljuk a lufifújó-gép kapcsolóját ON állásba és teperjünk fel egészen a legfelső szinten lévő tűzkatlan széléig. Várjunk, míg a madár megáll felettünk és a karmaival megragadja a grabancunkat. Joyrángatás jobbra-balra, majd a katlan másik oldalán essünk le a madár karmaiból. Figyeljük meg az alattunk ugrabugráló mütyűr mozgását, és vigyázva, hogy nehogy hozzáérjünk, essünk le mellé. E lény tulajdonsága az, hogy belelőve kb 3-4 másodpercig nyugton van, de aztán újból oda kell pörkölni neki egyet, hogy ne ugráljon. Gyorsan ugorjunk a perem szélére és várjunk a következő lufira. Amint lőtávolba ér, lőjünk rá, mint egy eszeveszett, hogy be tudjuk terelni a sziklás talaj alá. Közben vigyázzunk a hátunk mögött már éledező ugrabugrira! A hegyes sziklákon kipukkad a lufi, ami (meglepetésünkre) vízzel van tele (hogy hogy szállhat felfelé, azt nem tudom). Folytassuk a leírt lufipukkantgatást, amíg el nem fogy az egy bekapcsolásra rendelkezésre álló 10 lufi. Utána persze újból kell kezdeni az egészet a bekapcsolástól kezdődően. Tételezzük fel tehát, hogy még nem rángat senkit az ideggörcs, és végül megtelt a tűz feletti víztározó. Ekkor menjünk fel a legfelső szintre, lőjünk bele a madárba, aki erre nekiesik a jobb oldalon peckesen álló figurának. Mikor az eltűnik a színről, ugorjunk a dinamit mögé, bökdössük egy darabig, majd tűzzel fújjuk le. Gyorsan lökjük le a víztartályba, ahol felrobbanva lyukat üt a falba és a kiömlő víz eloltja a tüzet.

16. Watery Falls

Régi ismerős, lásd a 2-es szintet, csak már 20 embert kell átjuttatni a túloldalra!

17. The Heinous Family

Ez is volt már néhányszor. Az 5-ös szinttel homogén, csak nehezebb.

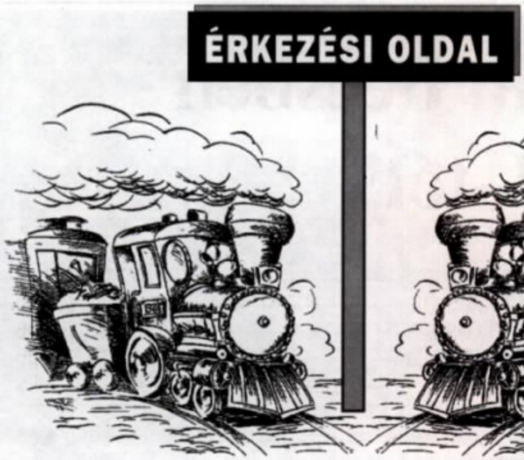
És ezzel véget is ér a Kreálmányok Bosszúja. Már csak a véres végkifejlet van hátra. Ez is horror a javából: a kis macik elkapják a főkolompost és kicsit megnyiszálják a gigáját egy erre kifejezetten alkalmas eszközzel, egy láncfűrésszel. Nemes bosszú a sok kibelezett, feltrancsírozott, szétkaszabolt, összelapított, kerékbetört maci életéért, nemde?!

	C-64

		Összesen
GRAFIKA	100	100
ZENE	100	
JÁTSZHATÓSÁG	100	



Ez volt tehát a Creatures II. Végkövetkeztetésként csak néhány szó: aki végigküzdi magát a teljes játékon, az kiérdemli a Legelvetemültebb Spiler díját, az LSD-t. A program egyébként valóban kábítószer; elkábít, felizgat, a csúcsokba repít, de végül úgy földhöz vág, hogy csak úgy nyekkenünk. Persze mindenkinek ajánlom, mint erőpóbát, és mint az évtized ügyességi játékát. Én mindenesetre egy darabig rá sem tudok nézni.



Itt állok, az Amiga érkezési oldal C-vágányán, és már látom is az első programot, ahogyan éppen bepöfög...

AMIGA

– Egy számomra ismeretlen cég munkája a MR. BRICK című program, amelyre ha ránézek, 1985-ben érzem magam. A fiúk egy igen aranyos kis 'Donkey Kong' szerű stuffot dobtak össze, aminek csak egy szépséghibája van, hogy borzalmas. Mr. Brick-kel, a főszereplővel össze kell gyűjtenünk a pályán látható bonus tárgyakat, és el kell vergődnünk a kijáratig. Utunkat tűzek, vizek, kövek nehezítik. Az irányítás veszettül nehéz, a grafika kiábrándító. Azok szerezzék meg, akik nem tudják mivel lefoglalni 5 éves kisöccsüket.

– Az IDEA szoftwerház eddigi játékai nem mondhatóak történelemnek, de azért le sem kell szólni őket; a Lupo Alberto pl. egész tűrhető volt. A cég most egy hasonlóan humoros és kedves grafikájú, de sokkal tartalmasabb játékot hozott össze, a CRAZY SEASONS-t, melynek fő érdeme, hogy rendkívül eredeti ötleten alapul: két tudós egy időgépen dolgozik, amikor is egy baleset folytán az időgép kristályai szanaszét szóródnak a 4 évszak között. Nekiindulnak hát, hogy a kristályokat ráncba szedjék, és helyreállítsák a rendet. A feladatunk az, hogy a megadott sorrendben toljuk egymáshoz a kristályokat. Ehhez kezdetben egyszerűen, később mindenféle trükkös úton-módon kell egymáshoz lökdösni őket. Ha véletlenül elrontottuk volna a sorrendet, akkor sem kell aggódni, mert az egymáshoz, vagy a falakhoz tolt kövek visszakerülnek a kezdő helyükre, így újra nekirugaszkodhatunk - persze, ha van még elég időnk. A pályán rohangászik még egy csomó megvadult állatka is, melyek érintése halálos - őket úgy lehet kiirtani, hogy rájuk, vagy fejükre tolunk egy követ, Egy egyszerű, de nagyon ötletes logikai/akció játék a Crazy Seasons, amit mindenkinek ajánlok.



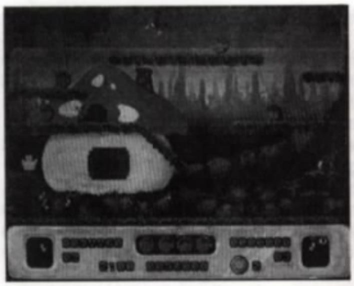
BORO BUDUR

FOTÓ: AMIGA

– Sokan mondják, hogy a legborzalmasabb játék is lehet jó. A MAD BOMBER 2 című stuff annyira borzalmas, hogy amikor megláttuk, az egész szerkesztőség fejvesztve menekült a monitor elől. Aztán elkezdtünk vele játszani... A feladat az, hogy egy vizeshordóval jobbra-balra csúszva elkapkodjuk az őrült Bombázó által dobált bombákat. A bombák egyre gyorsabban jöttek, és egy idő után azt vettem észre, hogy mindenki egy emberként üvöltötte túl a potyogó aknák zakatolását, és drukkolt, hogy minél tovább jussak. A grafika kb. 15%-os, de valahogy mégis jól el lehet szórakozni rajta. Talán azért, mert a progam csak és kizárólag a gyorsaságot és a reflexeket teszi próbára (a szerkesztőség rekordja a 14. pálya).

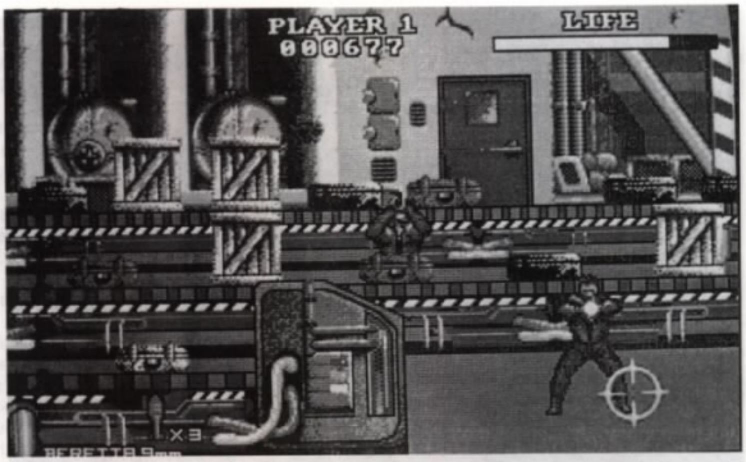
– A GRANDSLAM immáron eljutott oda, hogy végre elkészítette a DIE HARD 2-t, amit már több mint egy éve ígér. A játék sajnos csak egy rétegnek fog örömet okozni, mégpedig azoknak, akik az Operation Wolf stílust kedvelik. Túl sok újat nem lehet találni a programban: a film cselekményét lövöldözős formában követhetjük végig. A grafika átlagos, az akció igen vehemens, a játék szerintem túl nehéz. Mindamellett a **DIE HARD 2** még így is sokkal jobb, mint előző havi testvére, a Space Gun. Itt legalább akit lelövünk, az meg is hal!

– A Német KINGSOFT-ról már jó ideje nem hallottunk semmit. Most egy olyan játékkal rukkoltak elő, amely borzalmasan egyszerű, de mégis veri sok híres hasonló témájú munkáját (ez a program a jelenlegi kedvencem az EPIC mellett). A logikai családba tartozó **LOCOMOTION**-ban masiniszt ává válunk. A pályákon mindig egy bonyolult, váltókkal, kanyarokkal és állomásokkal teli sínrendszert látunk.



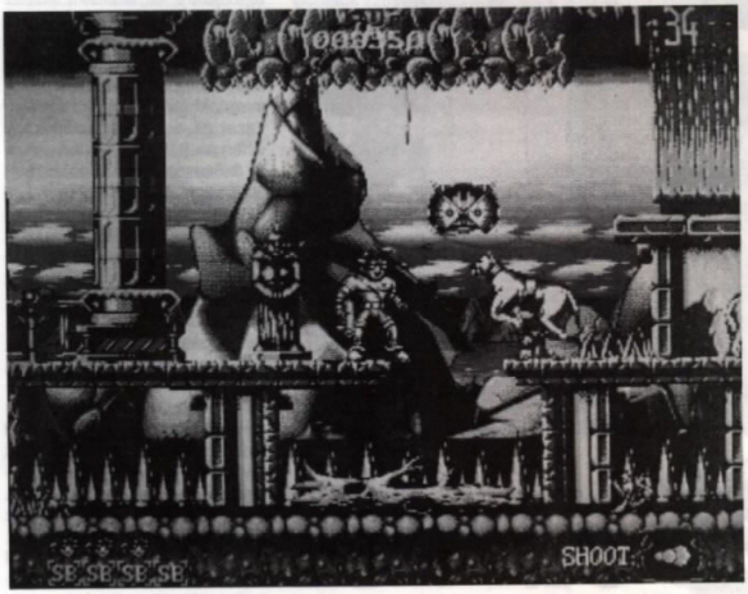
GREAT SEASONS

FOTÓ: AMIGA



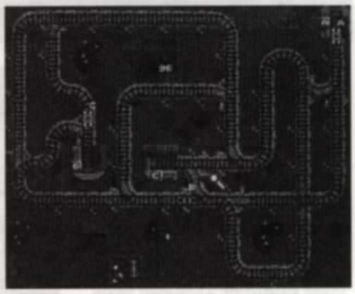
DIE HARD II.

FOTÓ: AMIGA



JIM POWER

FOTÓ: AMIGA



LOCOMOTION

FOTÓ: AMIGA

Az állomásokról bizonyos időközönként vonatok indulnak, melyeket el kell vezetnünk rendeltetési helyükre (ezt a vonatok mellett látható betű jelzi). A kocsik maguktól haladnak, nekünk a váltókat kell úgy átállítani, hogy a vonat ütközés nélkül, és a lehető legrövidebb úton elérje célállomását (ez inkább a későbbi szinteken számít). Minden szinten adott számú kocsit kell célbajuttatni, adott idő alatt. Előfordul, hogy két vonat ütközik. Ilyenkor sem történik tragédia, hiszen bizonyos számú hibalehetőségünk mindig van. A képernyőn látható táblázat a bejuttatandó vonatok számát, az ütközési lehetőségeket, és a rendelkezésre álló időt mutatja. Egy pálya teljesítése után attól függően, hogy milyen teljesítményt nyújtunk, a gép pontozza ügyködésünket, és léphetünk tovább. Az egér bal gombjával állíthatjuk a váltókat, a jobbal pedig gyorsíthatjuk a vonatokat, de ilyenkor az idő is gyorsabban fogy. A játékon kívül még lehetőség van saját pályák tervezésére és kimentésére is. A LOCOMOTION egy olyan játék, melynek nem kell csúcs grafika ahhoz, hogy hódítson. Azoknak ajánlom, akik szeretik a logikai játékok által nyújtott kihívásokat (a 3. pályától kezdve ugyanis vészesen nehézzé válik a „váltóőr" dolga!).

– Azon olvasóink, akiknek szívébe férkőztek a Risky Woods és a Wolfchild nevű progamok, azok biztosan örömmel játszanak majd a LORICEL JIM POWER-jével is. A játék vérbeli akció stílusú (szóval piff-puff), s grafikája is klassz... lenne, ha nem ilyen idétlenül lenne kiszínezve. A sprite-ok és a hátterek nagyon aprólékosak, de olyan színeket választottak nekik, hogy szinte fáj ránézni a képernyőre (a program kb. úgy néz ki, mintha a TV/monitor rosszul lenne beállítva. Akit ez az apróság nem zavar, az viszont bátran próbálja ki a Jim Power-t, mert egyébként egy nagyon kellemes, hosszú, és klassz idegenekkel teli programmal fog megismerkedni.

– Rögtön itt az ellenpélda, mégpedig a **BOROBODUR** személyében. A játéknak már a neve is borzalmas, ráadásul 3 lemez terjedelmű. Ez is olyan idegen írtó lövöldözős őrület, mint a Jim Power, de olyan idétlen grafikával, amitől feláll a szőr a hátamon. Emberünkkel kúszhatunk, mászhatunk, lőhetünk, sőt, még kapcsolókkal is bíbelődhetünk, de valahogy mégsem az igazi. A túlélés legtöbbször nem az ügyességünktől, hanem szerencsénktől függ - az ellenfeleket vagy nem lehet kilőnünk, vagy nem lehet kikerülni. Őszintén bevallom, hogy 5 percnél tovább nem küzdöttem a játékkal (ami nem megy, azt nem kell erőltetni), ezért elnézést kérek ha esetleg a 65. pályán már jobbá válik a program. Kizárólag megszállottaknak ajánlom!

Martin



FOTÓ: AMIGA

A SIERRA-DINAMIX egyesülés a "Rise of the Dragon"-nal elindított egy kalandjáték sorozatot, melynek legutóbbi tagja a HEART OF CHINA. Mindkét program igen sajátos, egyfajta „akció filmes" környezetbe repíti a játékost, ahol a filmet mindenki maga rendezi!



FOTÓ: PC

Nagy kalandok kis Kínában

Heart of CHINA

Mint minden rendes folytatásnak (jó, jó, nem is igazi folytatás), a HOC-nak is meg van az a tulajdonsága, hogy sokkal bonyolultabb, mint elődje (itt pl. több szereplő bőrébe is bebújhatunk majd), de szerencsére valamivel szebb is (szinte kétszer annyi helyszínen járhatunk) és a hibákat is (felesleges disc-cserélgetés) kiküszöbölték. A játék kezelése szinte kizárólag az egérre korlátozódik, igen egyszerű, éppen ezért most nem térünk ki rá (akinek problémái lennének, az 1991/11-es számunkban a ROTD kapcsán megismerkedhet vele).

Történetünk a század közepén játszódik. Clouseau felügyelő, a kalandvágyó vagabund ifjú egy izgalmas feladatot kap: fel kell kutatnia és kiszabadítania egy keleti milliomos, Lomax úr elrabolt leányát, ráadásul minél hamarabb, s ebben a veszélyes küldetésben csak a saját eszére és ügyességére támaszkodhat.

1-Elfújta a szél

A kikötőből utazzunk el a kézikocsis taxival a városba. Érkezés után a bár előtt egy kis papírdarabot pillantunk meg, amit fújdogál a szél. Vegyük fel, és lépjünk be az első ajtón jobbra. A helyiségben beszélgessünk el a pultossal, Ho-val: 3-1-1-1 (az örömlánnyal nem érdemes foglalkozni, mert a kellemes percek helyett egy komoly sérülést szerzünk). Közben a trécselésbe bekapcsolódik pár helyi vagány, akiknek visszaszólva (3-3) megismerkedünk Chi-vel, a keleti harcművészetek tudorával. Reá mindenképpen szükségünk van a küldetésben, tehát beszélgessünk vele (1-3-3). Benszülöttünknek aggályai vannak a repüléssel kapcsolatban, ezért vegyük kézbe az előzőleg talált papírt, és Chi-re clickelve dobjuk el az elkészített repcsit. Ez meggyőzi őt, és az oldalunkra áll.

Chi figyelmeztet, hogy térjünk be Wu mester boszorkánykonyhájába gyógyító füvekért. Ehhez azonban kell egy kevés madársz*r, amit a kikötőben szerezhetünk meg. A boltból Chi-vel vegyük fel az aszaltszilvát, és adjuk oda a stégen tanyázó sirálynak, ami egy idő után 'pottyant' egyet - no ezt kell nekünk a boltba szállítani! Wu elkészíti nekünk a gyógyszert, sőt még egy útlevelet és egy térképet is ad nekünk, amely a leányrabló Li Deng tanyáját ábrázolja. Menjünk a kocsival a repülőtérre, és amikor a tiszt az ID-t kéri, mondjuk azt, hogy a kocsiban hagytuk. Ekkor Chi rövid beszélgetésbe kezd, és mi beosonhatunk a gépbe. Vegyük magunkhoz a kötelet, a feszítővasat és a horgot, aztán irány Chengou!

2-Szerencsés landolást!

Amikor leszállóhely után kell néznünk, vigyük a kurzort a terület fölé, és hagyatkozzunk Chi tanácsára. Leszállás után hagyjuk el a gépet, és várjuk meg a parasztot (addig nézegessük a tehén hátsó felét). Beszélgessünk el vele mint Chi, és vagy dohány felajánlásával, vagy okos kérdésekkel szerezzük meg a ruháját. Adjuk a ruhákat Chi-re, nyújtsuk át neki a kötelet is, és szórakozzunk addig, amíg a ferdeszemű hajlandó meglasszózni a tehenet. Menjünk fel a várkapuhoz, várjuk meg, amíg a paraszt bemegy, és adjuk Chi-nek a horgot, majd menjünk be vele. Miután beértünk, öltöztessük Chi-t ninja kosztümbe, és menjünk el egészen balra, a fákig. Kössük össze a kötelet és a horgot, majd dobjuk fel a falra - így Jake könnyen feljuthat. A kapuőr szobájából vegyük fel a kulcsot, és menjünk a térre. Itt várjuk meg, amíg az őr elvonul a lépcső tetején. Menjünk az ebédlőbe, és vegyük fel az üveg bort. Menjünk tovább a konyhába, és adjuk oda a bort a kutyusnak, amely ettől édes álomba zuhan. Irány vissza az ebédlőbe, és a lámpa felborításával csináljunk egy kisebb tüzet. Fussunk vissza a konyhába, majd fel a jobb oldali lépcsőn, és vegyük fel a kést. Lépjünk be a zöld ajtón, ahol megpillantjuk Kate-et, két cuki kígyó társaságában. Vegyük kézbe a fegyvert, és lőjük le a közelebbi kígyót - sajnos, a

másik mindeképpen megmarja a lányt (aki akarja, azt is lelőheti). Emeljük fel a nőt, és vigyük ki az erkélyre. A bal oldali függöny zsinórját vegyük fel, kössük a korláthoz, és már mehetünk is lefelé Indiana Jones stílusban! Szállunk be a tankba, illesszük be és fordítsuk el a kulcsot, nyomjuk meg az indítógombot, és usgyi. Aki akarja, küzdje végig magát ezen a szimulátor részen, a nyugodtabb vérmérsékletűek inkább válasszák a 'Win Arcade' opciót.

3-Tankcsata

Ha megpróbálkozunk a tankkal, a következőképpen cselekedjünk: egy gyors kézifékes kanyarral vegyük az első akadályt. Lőjük le a tankot, a 'T' elágazásnál menjünk balra. Haladjunk lefelé balra, majd egy gyors fordulattal lőjük ki a követő tankot. Menjünk vissza a főútra, és guruljunk folyamatosan balra.

4-Repül a, repül a, ...

Kate nagyon beteg, és csak egy ember tud rajta segíteni - Katmandu-ban. Induljunk el a géppel, ami sajnos lezuhan a Himalájában. Vigyük ki Kate-t a roncsból, és beszélgessünk el Chi-vel (2-1-1-1). Menjünk be Chi-vel a gépbe, vegyük fel a takarót és a sátrat, de ne menjünk a roncs elejébe! Tegyük a lányra a takarót, adjuk be neki a gyógszert, és állítsuk fel a sátrat.

Közben Jake Amma házában találja magát. Beszéljünk vele (3-3-2). Menjünk ki a faluba, balra a kovácshoz. A fiútól kérjünk üzemanyagot, aki csak akkor hajlandó adni, ha velünk tarthat. Feleljünk neki (1). Vegyük fel a dobozt a földről, és Chi lyukas pénzei, plusz a botok segítségével eszkábáljunk játékautót. Vegyük át a fiú ajándékát, és induljunk el a hegy tetején levő kolostorhoz. Clickeljünk az ajtóra, és beszéljünk (3). A Lámával szintúgy (1-1). Hagyjuk el a kolostort, és menjünk vissza Amma házába. Beszélgessünk Kate-tel (3-1), majd menjünk a távirat feladó irodába (a középső épület). Beszéljünk a nővel, majd menjünk vissza a kolostorba, és a Lámával is. Új feladatot kapunk: hozzunk el egy iratot Bojon-ból. Menjünk a bárba, beszélgessünk a pultossal, és balra ülő fickóval (2-3). Adjuk oda Sadar-nak a fegyverünket. Miénk az irat!

5-Isztambul, ó-ó-ó-ó-ó, Isztambul...

Repüljünk Isztambulba, és beszélgessünk a szerelővel, majd hagyjuk el a repülőteret. Menjünk egyenesen előre, utána jobbra, és lépjünk be a klubba. Beszéljünk a pultossal a telefonról (2). Beszéljünk Kate apjával is (2-2-1), de sajnos kifelé menet letartóztatnak.

Kate-tel menjünk a palotába. Beszélgessünk az őrrel, hogy megtudjuk, Lucky miért lett letartóztatva. Menjünk a palota oldalához, és beszélgessünk az öreggel. Ezután vissza a fő utcára, és menjünk a boltba. Beszéljünk az eladóval, és adjuk oda neki az arany melltűt (1-2-1-1). Kint az utcán próbáljuk ki a szerencsénket a játékban, amit addig folytassunk, amíg 350 shekel-t nyerünk. A boltba visszamenve vegyünk egy fűrészt 50-ért. Menjünk vissza a repülőtér előtti képernyőre, és gurítsuk szét a kisfiú narancsait. Kérjünk bocsánatot (1), mire a fiú egy virágot ad nekünk. Menjünk a teveárushoz, és vegyünk egy állatot (1). Induljunk vissza az öreghez. El fogja kérni a virágot, válaszoljunk neki (2).

Innentől egy kis mozi veszi kezdetét, amelyben megtekinthetjük Jake kiszabadulását, ahol a (2-1) szövegeket válasszuk. Menjünk vissza Chi-hez a reptérre, ahol gépünk sajna felrobban. Menjünk a vonatállomásra, vegyünk jegyet (1), és szálljunk be.

6-Minden jó, ha a vége jó!

Az utolsó képsorokban válasszuk a (2-1-1) opciókat. A játék egy arcade résszel ér véget, amelyet szintén át lehet ugrani.

Elnézést kell kérnem azoktól, akik egy kicsit száraznak találják leírásomat, de a főszerkesztő azt kérte, hogy nyári dupla szám révén takarékoskodjunk a hellyel. Remélem azért ez alapján is végig lehet jutni a játékon. Azt hiszem az értékelésre ez esetben nem kell túl sok szót pazarolnom: a grafika Amigán is, PC-n is csodálatos, a játékmenet érdekes, és a nehézségi fok is jól el van találva. Talán a 10 lemezhez képest egy kicsit rövid a Heart of China, de hát SIERRA-éknál sohasem volt divat a lemeztakarékosság!

Martin

PC / AMIGA	
GRAFIKA	98
ZENE	74
JÁTSZHATÓSÁG	85
Összesen	91



Mouse Maximus Már Megint Megjelent!

Winter Camp

Vannak cégek, akik még mindig hisznek a C-64 életképességében. Egyik ilyen softwareház a Thalamus, amely e hónapban két ügyességi játékkal is megdobogtatta a rajongók szívét. Mindkettő egy-egy nagy sikerprogram második része. Természetesen azonnal nekiláttam, és mindkettőről egy rövid végigjátszást kerekítettem. Alant a Winter Camp leírását olvashatjátok, de a másik nagy villanás, A Creatures 2 is itt olvasható valahol a 576 lapjain.

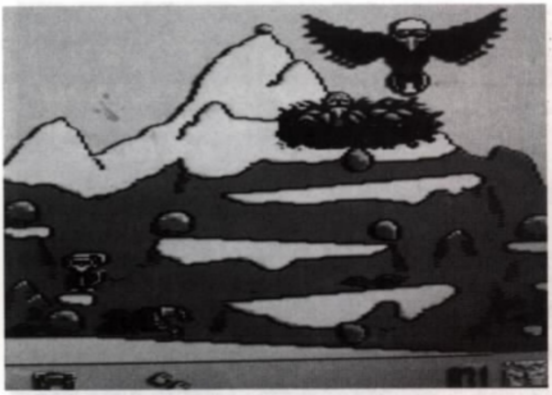
Aki szerette a Summer Camp-et, az örömmel fogja betölteni az újabb részt, akinek pedig nem volt szimpatikus akkor, az most újra próbálkozhat. Bizton ígérhetem, nem fog (jobban) csalódni. Ugyanis hasonlóan kedves a figura, tetszetős a kivitelezés, kellően nehéz és változatos a játékmenet, egyszóval garantált a szórakozás. A nehéz játékmenetet mi sem szimbolizálja jobban, mint a teszteléssel eltöltött két át nem aludt éjszaka és a meg nem oldott utolsó pálya. No de azért közreadom a 8 pálya végigküzdése közben szerzett tapasztalataimat:

1. szint

Nem túl kemény dió, de azért eléggé megizzad az ember. A joy mozgatásával kell egerünket gyorsítani (úgy, hogy az alul mozgó kis téglalapban az „előrenyíl"-ra mutasson a kis jelünk). Az irányítás itt nem túl egyértelmű és amellett dög nehéz. Ja, és nehezítésképpen az ellenfelek lazán átdobálnak mindenféle zavaró tárgyat a jégpályánkra. Ezeket kerülgetni, és közben a joyt rángatni... Hát kemény beszálló a következő pályákra!

2. szint

Meg kell menteni kis barátainkat, a vízből kiugráló halakat és a vacogó eszkimókat, nehogy →



megfagyjanak. A heringeket lökdössük vissza a lékbe, a villogó eszkimókhoz pedig érjünk hozzá. Menet közben hasznos tárgyakat vehetünk fel: hógolyó, bomba, elsősegélycsomag, baseball-kesztyű. Leginkább az elsősegélycsomagokra és a bombákra koncentráljunk, mivel az első energiánkat növeli, a második pedig a szint végén lesz hasznos. Egy behemót mackó pimasz módon leszorít bennünket a befagyott tó jegéről. Ezért sorozzuk meg a felvett bombákkal. Mikor eldobjuk, lassítsunk, és várjuk meg, míg a medve pont melléér, és akkor a tűzzel robbantsuk fel. Elég szívós a dög, mert vagy 7-8-szor oda kell pörkölnünk neki.

3. szint

Talán ez a legegyszerűbb szint. A felbukkanó macikat kell hógolyóval képen törülni (folyamatos fire közepette tudjuk mozgatni a célkeresztet, majd a célon engedjük el a tűzgombot). Vigyázzunk az általuk dobált hólabdákra, és az esetleg betört jégre, mivel beesve életet vesztünk. Úgy 20-30 macit eltalálva, és egy találatot sem bekapva: level complete.

4. szint

Lavírozzunk a folyón lefelé az éhes rozmárokat (vagy hódokat) olajoshallal etetve, a felbukkanó akadályokat kerülgetve. Ha elvesztjük csónakunkat úszva közlekedjünk. Azokat a tárgyakat, amelyekhez nem tudnánk odaevezni, a felvehető mágnessel vonzzuk magunkhoz.

5. szint

Jé, milyen ismerős ez a kis mackó! Hiszen ez az egyik Creature! Félelmetes nagy ötlet volt ez a Thalamustól. Hirdetés egy játék kellős közepén. Tök nagy! És milyen jól megvannak egymás mellett. Amint megindulunk lefelé, rögtön rángassuk eszeveszett sebességgel a kart, hogy a síkos talajon meg tudjunk állni. A feladat igen egyszerű: a pöttöm kreatúra eljátszik egy dallamot a saját jégcsapjain, amit nekünk a lentieken el kell ismételnünk. Minden egyes sikeres kísérlet után egy jégcsap lehull fentről és betemet egy kis részt a tátongó szakadékból. Amint a hasadék teljesen feltöltődik, alul kisétálhatunk a barlangból. Tipp: számozzuk meg a jégcsapokat, és mikor a manócska játszik, gyorsan jegyezzük le a megfelelő számokat. Biztos a siker!

6. szint

Sífutás. Segítsük fel a kezdő síelőket (kapálódzó lábak szimbolizálják őket), és intenzíven kutassunk a hókupacokban, ahol hasznos eszközöket találhatunk. Többfelé vezet az út, de gyakran már csak akkor látjuk, hogy a másikat kellett volna választani, mikor letarolnak bennünket az arra guruló hógörgetegek. A szint végi szörny kemény ellenfél, csak többszöri próbálkozásra sikerült nekem is legyőznöm.

7. szint

Egy hókupacba burkolva budácsolunk lefelé a lejtőn. A sípályát szánkósok, sífutók szelik át keresztben, házak és bólyák szegélyezik, tűzrakások tarkítják. A tűzbe belegurulva jókora rész leolvad a jótékony hóburokból, mely körbevesz bennünket, tehát mellőzzük. A hóemberekbe beleszáguldva viszont ismét felduzzad a burok, és ráadásul fel is gyorsulunk. Az ugratók előtt ennek igen nagy hasznát vesszük. Nagyon ötletesen és aprólékosan kidolgozott pálya ez; a kedvencem.

8. szint

És elérkezett az utolsó pálya, ami sajnos ezidáig kifogott rajtam. Amire eddig sikerült rájönnöm: az alsó talajon elvonuló dög nagy kukacokat vegyük fel, akár többet is egyszerre. Ugrándozzunk fel az egyik oldali szélső párkányra, ahonnan dobjunk a griff szájába egy gilisztát. Akkor próbálkozzunk, mikor éppen lefelé tekintget. A kövek alatt bonusok lapulnak, de nem vittek, ezek sem közelebb a megoldáshoz. Esetleg nem voltam elég kitartó, és tovább kellett volna etetni azt a rusnya fiókát. Őszintén megvallva, nem tudom mi a bánatot kell csinálni még. Remélem nektek nagyobb szerencsétek lesz.

Zolee

	C-64
GRAFIKA 83	Összesen
ZENE 59	87
JÁTSZHATÓSÁG 89	

A NYEREMÉNY SORSOLÁS EREDMÉNYE

AMIGA 500 + 3 játék

Török Áron Budapest

3 Cartridge

Sarlós István Győr
Kiss Imre Pécs
Kertész Zsolt Budapest

Lemezek

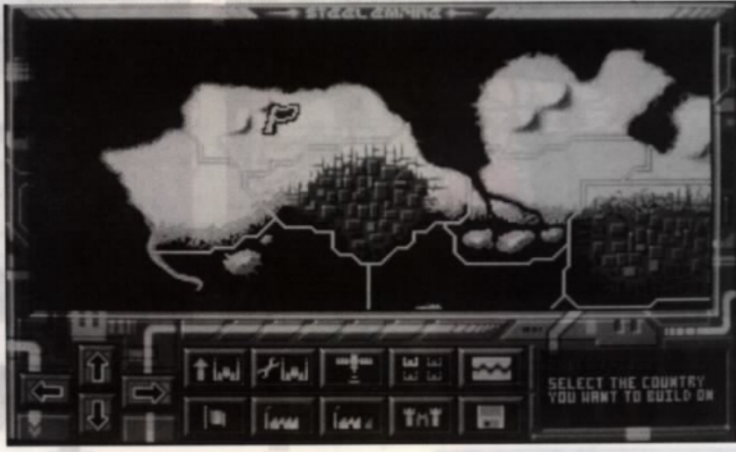
Domoszlai Gábor Gyöngyös
Kerekes Balázs Vereb
Visi József Abda
Ravasz Péter Budapest
Fazekas Gergely Putnok
György János Csaba Felsőpákony
Boda Gábor Cegléd
Horváth Tibor Budapest
Friesz Gábor Komló
Jószai Ferenc Szentes

T–SHIRT

Erdélyi Zoltán Velence
Katona Csaba Budakalász
Varga Róbert Szentes
Hevera Ferenc Esztergom-kertváros
Vámos Beáta Arló
Simon Ferenc Rezi
Fodor Lajos Orosháza
Vető Gábor Budapest
Rónaky Attila Borjád
Fülöp Károly Budapest

STEEL EMPIRE

Az óriási méretű harci robotok mindig jó témát kínáltak a számítógépes játékokhoz. Például az első szuper-játékteremben, Chicagóban is tizenkét Battletech robot irányítója mérkőzhet meg egymással egy gigantikus, szuper-élethű arénában, hermetikusan elzárt irányítófülkéből. A Steel Empire egy egyszerű stratégiai játék, amely nagyon hasonlít a hagyományos hódító játékokhoz, persze Battle-Isle stílusú modern környezetbe helyezve.



ROBOTOK háborúja

A játékot 1-5 játékos játszhatja, ezek mindegyike lehet ember vagy számítógép. A bolygó felszínét, ahol a küzdelem dúl, vulkánok, sivatagok, bozótosok, jégmezők és városok alkotják. Ezen területek közül mindenki egyet kap kezdetben. Mint minden hagyományos stratégiai játékban, a játékosok felváltva lépnek. A lépést az alsó ikonok közül a jobb felső kiválasztásával lehet megkezdeni (és befejezni). Elsőként egy gyárat kell építenünk (második sor, második ikon), hogy tudjunk robotokat gyártani. Választhatunk, hogy 1, 2, vagy 4. robot gyártókapacitású üzemet akarunk építeni. Kezdetben a kettes javasolt. Ezután a robotépítés ikonnal (első sor, negyedik ikon) rögtön be is indíthatjuk az üzemet.

Kilencféle robot közül választhatunk, ha a robot képére clickelünk, részletes leírást kapunk a képességeiről (ez látható az intróban is), ha a mellettük levő szövegre, akkor kiválasztottuk őket gyártásra. Alul, az információs ablakban minden nyomon követhető. Az erősebb robotok legyártása tovább tart, ezért kezdetben, amíg úgysincs konfliktus, de gyorsan kell területet foglalnunk, egy kör alatt elkészülő robotot érdemes gyártani. Azt, hogy a gyárnak van még kapacitása, a csavarkulcs jelzi.

A következő körben, amikor a robotok elkészülnek, mozoghatunk velük (első sor, első ikon). Ezek a mozgások ténylegesen csak akkor hajtódnak végre, amikor minden játékos lépett! Így pl. előfordulhat, hogy két játékos harc nélkül helyet cserél, holott egymást akarták támadni. Ezért persze érdemes úgy játszani, hogy amíg az egyik játékos lép, addig a többiek nem néznek oda.

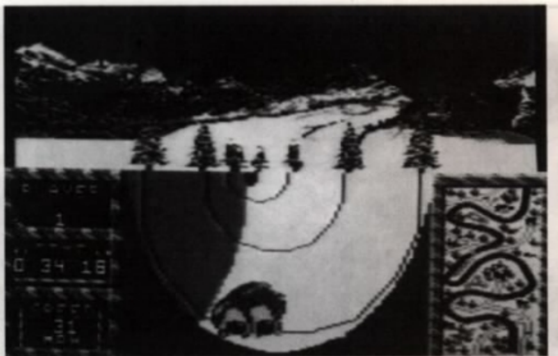
A harmadik körre tehát robotjaink már szűz földet tapodnak. Ezeken várost építve (második sor, első ikon), bevonhatjuk őket az adótermelő tartományaink közé. Ha harcra kerül a sor, megadhatjuk, hogy robotjaink milyen stratégiát alkalmazzanak, vagyis mire támadjanak. Ha a védő fölényben van, az épületek elpusztítására is lehet törekedni, ha várhatóan miénk lesz a terület, elég a robotokat elpusztítani. A harcokat joystickkel le is játszhatjuk (ha OK-t választunk a stratégia beállítása után), így esetleg gyenge robot elpusztíthat erőset. SIM esetén a program lejátssza magában a csatát. Az erősségen és a robot „egészségi állapotán" kívül még fontos szerepet játszik az is, hogy a robot jó-e azon a terepen (ld. robot leírás).

A fentieken kívül még kémkedhetünk egy ellenséges területre (1. sor 3. ikon), javító részleggel egészíthetjük ki a gyárat (2. sor 3. ikon) és a terület védettségét erősítő erődöt építhetünk (2. sor 4. ikon). Az opcióknál (2. sor utolsó ikon) részletes információt kaphatunk birodalmunkról, és kimenthetjük/betölthetjük az állást. Arról, hogy mennyire játszunk jól, egyébként egy kedves női hang is tájékoztat: megdicsér, vagy közli, hogy a helyzet kritikus, attól függően, hogy hogy állunk a többiekhez képest.

A Steel Empire semmilyen eredeti ötletet nem tartalmaz, de a hagyományos dolgok könnyen kezelhetően, jól játszhatóan vannak benne. Külön színfolt benne, hogy lejátszhatjuk a csatákat. A grafika ugyan nem kiemelkedő, a feliratok is elég aprók, de azért olvashatóak. Láthatóan nem a közönség látvánnyal való ledöbbentése, hanem egy jó játék megalkotása vezérelte a programozókat. Ha társasággal akarunk játszani, mindenképpen ajánlom ezt a programot.

Mike Murphy

PC	AMIGA	
GRAFIKA	69	Összesen
ZENE	43	83
JÁTSZHATÓSÁG	91	



FOTÓ: C-64



FOTÓ: AMIGA

Winter Supersports '92

Bár lassan Barcelonában is meggyújtják a lángot, sokan még mindig a téli olimpia lázában égnek (nemrég írtunk két fantasztikus téli sportjátékról). Most azonban a C-64 tulajdonosok arca is felderülhet, hiszen ez a program végre nem csak PC-re és Amigára, hanem az ő gépükre is megérkezett, sőt szerintem a játék ezen a gépen sikerült legjobban.

A sportágak természetesen a szokásosak – a nyolc versenyszám között csak két új ötletet találunk – így az alkotók a megjelenítésben és az irányításban próbáltak valami újat hozni: A versenyeken legfeljebb hat játékos vehet részt, akiknek teljesítményét minden szám után pontozzák, s e pontok összege határozza meg az összetett verseny sorrendjét.

Downhill Skiing és Ski Challenge

Szerintem mindkét szám a lesikláshoz áll a legközelebb. Az elsőben három szint közül választhatunk, míg a másodikban csak egyetlen pálya áll rendelkezésünkre. A Downhill-ben az egyes szintek csak a zászlók és a pályán elhelyezett akadályok sűrűségében különböznek egymástól (például a legnehezebb szinten egy keskeny hídon is át kell száguldanunk). A képen két pályát látunk egymás mellett felülről, így nem csak az időt, hanem vetélytársunkat is le kell győznünk. Ellenfelünk helyzetét saját pályánkon egy árnyékfigura jelzi. Alul az időt és a kihagyott kapuk számát találjuk. Ebből már az is következik, hogy a rendes versenyektől eltérően itt a bukás vagy egy kapu kihagyása nem jelenti a futam végét.
Versenyzőnket a tűzzel (vagy a szóköz billentyűvel) gyorsíthatjuk, lassítani és megállni pedig nagy kanyarokkal tudunk.

Bale Jumping

Ebben a számban egy teljesen egyenes pályán kell korcsolyával végigrobognunk. Az egyetlen különbség a gyorskorcsolyához képest, hogy időnként szénabálákat kell átugranunk. Ha egy bálának nekimegyünk, a lelassuláson kívül semmi bajunk nem lesz. Versenyzőnk gyorsításához a joyt kell az emberke mozgásának megfelelő ütemben jobbra-balra tologatnunk, ugrani pedig a tűzzel tudunk. A joy előre-, illetve hátrahúzásával nézőpontunkat változtathatjuk meg. A képen ismét két pályát látunk, de ebben a számban egyszerre mindig csak egy játékos versenyezhet.

Bob Sleigh

Mivel bobunkat verseny közben gyorsítani nem tudjuk, így csak a kanyarokkal kell törődnünk. A pálya elég veszélyes, ezért a nagyobb fordulók előtt a biztonság kedvéért érdemes lelassítani (tűz vagy szóköz). Ha valaki a száguldást kedveli, az pedig már egy kicsit hamarabb kezdjen el kanyarodni. A kép jobb szélén a pálya alaprajzát látjuk, melyen pillanatnyi helyzetünket egy piros pötty jelzi.

Giant Slalom

A Szlalomban a pályán elhelyezett piros és kék zászlókat kell jobbra balra kerülgetnünk. A legjobb útvonalat egy fehérre kitaposott sáv jelzi. Ebben a számban két nehézségi szint közül választhatunk. Egyébként az irányítás és a képen látható dolgok is teljesen megegyeznek az első számban megismertekkel.

Luge

A szánkóverseny a bobtól egyedül a jármű alakjában és a teljesítendő pályában különbözik.

Speed Skating

Gyorskorcsolya bálák nélkül. Az igazi olimpiai számban végre csak a sebességgel kell törődnünk. Nincs is más dolgunk, mint a joyt jobbra balra húzni aszerint, hogy emberkénk éppen melyik lábával hajtja magát a cél felé.

Skidoo Racing

Tulajdonképpen az utolsó szám hozta az első igazi újdonságot. Itt ugyanis motoros szánokkal kell versenyeznünk. A pálya egy hatalmas befagyott tó, melyen az útvonalat rengeteg gumikerékkel jelölték ki számunkra a rendezők. A verseny során három ilyen kört kell megtennünk. Egy futamban mindig két játékos indul, s közülük természetesen az győz, aki hamarabb teljesíti a távot. A szánkó irányítása egy rakétára emlékeztet. Amikor a motort bekapcsoljuk (ehhez egyfolytában nyomjuk a tűzgombot), járművünk egyenesen előre gyorsul. A kanyarodáshoz tehát nem elég szánkónkat elfordítani, hanem az új irányban ismét fel kell gyorsulnunk. A pálya teljesítése kis gyakorlás után egészen egyszerű, és ezután már nehéz lesz az egyes játékosok között igazi különbséget tenni.
Hát ezek voltak a sportágak. Igazán sok újat nem sikerült találni. Maga a program azonban elég jól sikerült, szép a grafika, a versenyzők pedig egyszerűen irányíthatóak. Kár, hogy a versenyszámokban nem a jól megszokott szabályok szerint, hanem mindenféle pontozás alapján dől el az elsőség. A C-64 tulajdonosok már régen nem kaptak kézhez ehhez hasonló kiváló minőségű programot. PC-n azonban szerintem az Accolade téli olimpiája továbbra is verhetetlen.

Temesvári

LeChuck Bosszúja
MONKEY ISLAND 2

Yikes! Hát itt van a legendás Monkey Island második része. Gondolom sokan várták már, hisz az első is sok felejthetetlen órát/ napot jelenthetett a kalandjáték-ínyenceknek. És most itt a kettő. Fantasztikus grafikával, élethű, humoros animációval, fülbemászó zenékkel. Aki nem tud jól angolul, már annak sem jelenthet gondot a tárgyak listája: mindegyiket gyönyörűen megrajzolták. A Lucas-filmről nem lehet elmondani, hogy úgy ontja a programokat, mint a Sierra, de ha kiadnak egyet, az hónapokig listavezető. Azt hiszem így van ez a Monkey 2-vel is.

A cég 40 óra játékot ígér - talán nem véletlenül. Gondolom, sokan ismerik az irányítást, de az ifjú PC/Amigások kedvéért leírom. A képernyő bal alsó részén helyezkedik el a 9 ige: Open=nyitni; Close=zárni; Give=adni vmit vkinek; Pick up= felvenni vmit; Look at=vmit megvizsgálni; Talk to=beszélni valakihez; Use=használni vmit vmin; Push/ pull=nyomni/húzni vmit. A jobb oldalon helyezkednek el tárgyak, amik közt fel/le nyílakkal lapozhatunk. A képernyő nagyobb részén van a játéktér és Guybrush Treepwood. A mozgatás: a szálkeresztet mozgassuk a kívánt helyre + click, illetve így is cselekedhetünk, pl: el akarjuk vágni a késsel a kötelet: Click „USE", majd a késre és végül a kötélre. (Use knife with rope). Játékállást menteni/tölteni az F5 lenyomásával 99 helyre tudunk. A + - gombokkal a kiírás sebességét állíthatjuk, a ()-al a zene erősségét. Ennyi bevezető után legjobb fejest ugrani a világ eddigi legfárasztóbb játékába...

FOTÓ: PC

Part I. - The Largo Embargo

Miután végignéztük a játék intróját, s Largo, a Scabb sziget réme „kiveri" belőlünk hatalmas vagyonunkat, sétáljunk el - immár üres zsebbel - a tábláig és vegyük fel az ásót (shovel), majd lépjünk az ösvényre (Path). Most felülről látjuk a szigetet, és választhatunk a helyszínei közül. Először is menjünk a partra (beach), s törjük le az ágat a bokorról, majd menjünk a mocsárhoz (swamp) és használjuk az ott lévő koporsóból átalakított csónakot. Evezzünk el a fejig és miután ismét szárazra értünk, vegyük fel a bal oldali asztalkáról a kötelet (string), majd menjünk jobbra „Mojo nemzetközi jósnő"-höz. Itt egy párbeszédes rész következik, és még sok helyen lesz ilyen a játékban. Általában több kérdés közül választhatunk, de csak azokat írom le amik fontosak a végigjátszáshoz, persze aki poénkodásra vágyik kérdezzen/ válaszoljon mást, legfeljebb a figura elküldi,



LeChuck Bosszúja
Monkey Island 2



FOTÓ: PC

de a játék végigjátszásában nem jelent gondot. Kérdezzük meg, hogy megy az üzlet (How's business...), amire elmondja, hogy elég sok kuncsaft felkeresi, főleg a szigeten randalírozó Largo miatt. Faggassuk ki róla: Tell me about..., mire elmondja, hogy sokan azt gondolják Le Chuck jobbkeze. Természetesen erre Guybrush előadja nemes cselekedetét, hogy megölte a szellemkalózt. A jósnő véleménye nem a legjobb, hisz szerinte több mint valószínű, hogy él. Érdeklődjünk afelől, hogy miért nem átkozta el ezidáig Largot (Why don't...), kiderül, hogy fáradt, és különben is szerezni kéne a voodoo babához Largoból néhány „részt". Kérdezzük meg az összetevőkről (What kind of...) ekkor egy listát tol elénk, melyből megtudjuk, hogy szükség van az illető nyálára, hajára, egyik ruhadarabjára és valamelyik ősének egy csontjára. Talán valamelyik ősének van sírja a temetőben (cemetery) próbáljuk meg. A temetőben sétáljunk el a sírokig (graves), majd az ásóval ássuk ki a nagypapája csontját. Visszatérve a hajóroncsokhoz, keressük meg az ablakokat és ugrojunk be egyiken (windows). A konyhába érkeztünk, ahol egy igen elfoglalt szakács dolgozik, s oda se figyel amikor felvesszük az asztalról a kést (knife). Visszamászva induljunk el balra, be a hotelbe, és vágjuk el az alligátor kötelét, mire az elszökik és a tulaj utána. Nézzünk bele a tányérjába, s vegyük ki a sajtos csemegét (cheese squigglies). Most keressük meg a három barátot a ruhatisztító mellett. Nyissuk ki az itt lévő dobozt, peckeljük ki a bottal, kössük rá a botra a kötelet, majd tegyük a sajtos csemegét a dobozba. Húzzuk el a csíkot jó messzire, s mikor a patkány eszeget a sajtból, rántsuk meg a kötelet. Nyissuk fel a dobozt és vegyük fel a döglött patkányt (captured rat). A kötélre akasztott vödör gondolom mindenki érdeklődését felcsigázta, emeljük le. Ahogy hozzányúlunk az egyik kalóz ránkförmed, de csak kérdezzük meg övé-e a vödör (Sorry, is this...) „Well...no." Tehát a miénk. Aki néhány pletykát akar hallani, vagy a falábára kenőcsöt akar ajánlani, az beszélgessen el velük, de egyébként semmi értelme. Patkányunkkal keressük fel a szakácsot, és dobjuk bele a kajába (vichyssoise). Most keressük meg a térképészt, vegyünk fel egy papírt (pile of paper) és a monokliját, amikor leteszi. Térjünk be a kocsmába és beszélgessünk el a kocsmárossal: How' business... mire megtudjuk nem túl jól, s főleg Largo zaklatásaival van tele a... hopp, jön is mindenki kedvence, s a rendelt italtól (zöld) egy hatalmasat köp. Nagy alkalom! Itt a második hozzávaló, csak kenjük le a papírral a falról a köpést. Érdeklődjünk a mai vacsora iránt (Hey...Ah...How...) err... hát ez nem volt túl szép tőlünk.

Szakács repül, nekünk pedig felajánlják a munkát. Hát persze, hogy elfogadjuk (Sure...). Gondolom mindenki sejti már, első utunk a konyhában az ablakhoz vezet... Menjünk el a mocsárhoz, és a vödörrel merítsünk egyet belőle. Keressük fel ismét a hotelt, és osonjunk be Largo szobájába. Csukjuk be az ajtót és tegyük rá a trutyival teli vödröt, s vegyük fel a parókát. Ajtó ki, Largo be, vödör le... Largo nem mondható túl boldognak és rohan is kifelé. Vegyük fel a parókát és menjünk el a ruhatisztítóhoz, ahol épp Largo veszekszik Martyval, aki nem hajlandó kiadni a ruháját, csak jegy ellenében. Menjünk vissza Largo szobájába, csukjuk be az ajtót és vegyük fel a jegyet. Ezt odaadva Martynak, megkapjuk Largo egy ruháját. Minden megvan a voodoohoz, irány a jósnő! Kérdezzük ki a Voodoo babáról (About that...), és adjuk oda a hozzávalókat. Keressük fel Largot szobájában és a tűkkel szurkáljuk a babát. Largo szörnyű dolgokat mond Le Chuckról és egyre valószínűbb, hogy él. Következő képernyőn a jósnővel vagyunk, s kérdezzük meg mit tehetünk (What can...). Ő erre elmondja, valószínűleg Le Chuck egy másik világban (létsíkon) él, ahová mi Big Whoop kincsének segítségével juthatunk. Kapunk egy könyvet Big Whoop Inky szigeten levő kincséről, amiből kiderül, négyen ásták el a térképet és 4 felé osztották egymás közt. Nincs több dolgunk itt - egyelőre - sétáljunk el a félszigetre, menjünk be Dream kapitányhoz, és rendeljünk hajót. Sajnos elvesztette a navigátor nyakláncát, és nem tudja elvállalni, hál Istennek a monokli épp megteszi. Ezek után béreljünk hajót (I need to...).

Part II. - The four pieces of the map.

A hajón vegyük fel az üres papagájkajás zacskót (parrot chow), menjünk be a kapitányhoz, s érdeklődjünk afelől, hová mehetünk (I don't know...). Válasszuk a szigetek közül a Phatt szigetet. Ahogy a szigetre érünk ismerős arcot látunk: a magunkét egy Wanted plakáton. A mellette álló rendőr azonnal fülön csíp, menekülésre nincs mód és visz a kormányzóhoz. Innen ugyancsak egy út van: a börtön. A cellánkban emeljük fel az ágyat, vegyük ki belőle a deszkát (stick), és húzzuk vele magunkhoz a csontot (bone) a másik cellából. A csontot adjuk a kutyusnak, aki vidáman elszelel, otthagyva nekünk a kulcsot (key). Cellánkat kinyitva vegyük fel a két borítékot (envelope) és nyissuk fel őket. Egyikben saját tárgyaink vannak, másikban egy banán és egy orgona. Menjünk be az első sikátorba és kövessük a szerencsejátékot játszó pasit a másik kapualjba és lessük meg. Hopp! Az ajtó mögül egy kéz nyúlik ki, és kérdez egy számot, amit az ipse eltalál, erre a kéz tulajdonosa megmondja a következő nyerőszámot. Próbáljuk ki mi is! Open Slot on door-ra Guybrush bekopog, majd kérdezzük meg mi a következő nyerőszám (What's the next...) és három számot kell eltalálnia. Ez a következőképp megy: a kéz mutat egy számot, majd rögtön egy másikat, és azt kérdi mennyi az. Erre mi azt feleljük, amit először mutatott. Miután eltaláltuk a számokat pofátlanul nem akarja megmondani a nyerőszámot, Reklamáljunk: What! You don't..., amire megmondja. Menjünk a teljesen legálisan működő játékhoz és tegyünk tétet (beszélni a pasihoz: I'd like to...). Három nyeremény közül választhatunk: cirkuszjegyek, meghívás a Booty szigeti fogadásra és pénz. Természetesen nyerjük meg mindegyiket (ne felejtsük ki megkérdezni a nagy kezet!). Következő utunk a könyvtárba vezet, ahol nyissuk ki a modell világítótornyot, és vegyük fel a lencsét (lens) belőle. Ezután beszéljünk a könyvtároshoz (Excuse me...), és kérjünk tőle könyvet. (I'm looking for...) Nem vagyunk könyvtártagok, de itt be is iratkozhatunk: (No, how do...). Erre kiállít

nekünk egy kártyát, amivel kölcsönözhetünk könyvet. Használjuk a katalógust, és keressük meg a Disaster: great shipwrecks; Recipes...; és egy bármilyen könyvet. Ezután vegyük is ki őket (Talk to librarian; I'm looking for...). Kijövet sétáljunk ki a mólóra, és vitakozzunk a horgásszal azon, hogy ki a legjobb horgász ezen a szigeten (természetesen mi!), s végül fogadjunk, ha nagyobb halat hozunk mint amekkorát ő fog, mienk a botja, övé a halunk... (I'm Guybrush Treepwood, a mighty...; I'm the best...: NOT!...; You, oh yeah...; most teljesen mindegy mit mondunk, majd fogadjuk el az ajánlatát: Sure...; Sounds fair...; Ick és végül: All right, it's the bet.) Ezután keressük fel a szigeten a kormányzó házát (Mansion), nyissuk ki a kaput és menjünk be a házba. Az őrnek hazudjuk azt, a kormányzó engedett ki a börtönből (Govenor...), majd, hogy szerintünk tűz van a konyhában (I think there's...). Erre ő elmegy és szabad az út a kormányzóhoz, aki alszik, néha megszólal a csengő, akkor elfordítja a fejét amibe ömlik a kaja. Az ágy aljára érdekes csövek vannak szerelve... Ick! Érdeklődésünket egyedül a hasán lévő könyv keltheti fel, de ahogy hozzányúlunk álmában motyog valamit. Hogy ne vegye észre a változást, cseréljük le egy nálunk lévő könyvre (lehetőleg arra amit csak úgy vettünk ki), s birtokunkban van a „Híres kalózok mondásai". Térjünk vissza Dread hajójára, és irány a Booty sziget! Nyissuk ki bolt ajtaját és vegyük meg a hajókürtöt (ship's horn), a fűrészt (well polished old saw), a táblát. Igaz nehezen, de eladja, s az így szabadon maradt kampóra (hook) akasszuk az üres papagájkajás zacskót. A papagáj odamegy, s a tükör melyben eddig gyönyörködött már eladó. Keressük fel a kosztümüzletet, adjuk oda a meghívót (invitation), és cserébe kiakaszt nekünk egy kosztümöt a tulaj, amit vegyünk fel. Az utcán beszéljünk Kate kapitányhoz, s



FOTÓ: PC



kérjünk tőle egy szórólapot (leafet), amelyen az ő képe is rajta van (Could I have...), majd búcsúzzunk is el azzal, hogy party után még visszatérünk (I just remember...). Menjünk a kormányzó házába, útközben adjuk oda az őrnek (uh, milyen jelmeze van) a meghívónkat (I'm here for...; I've got my...) és vegyük fel jelmezünket (I have my costume...). Benyitva a partyra a kutya se törődik velünk, azaz mindjárt fog. Vegyük fel a falról az első térképdarabot, hmm ez túl egyszerű lenne... Kilépve az ajtón a kutya szagot fog, s a kertésszel lesz egy kis incidensünk. Kérdezzük meg hogy mi a neve a kutyusnak (How did...), amire megjudjuk, úgy hívják, ahogy minket. Szemtelenkedjünk egy kicsit (She named...), s a végén Guybrush elszökik azaz elszökne... A gereblye ütése után a kormányzónál találjuk magunkat, ahogy a kertész mint őrült kincsvadászt mutat be minket. Hah! Régi ismerősünk a kormányzó (Melé Island!), de szíve igazán nem mondható lágynak. A most következő párbeszédben mindegy mit mondunk (és minden alkalommal más szövegek

Folytatás a 30. oldalon


STREET FIGHTER II'
POSZTER
576
KByte



LeChuck Bosszúja
MONKEY ISLAND 2

FOTÓ: PC



Folytatás a 27. oldalról

vannak), a lényeg az, hogy ne az alsót feleljük, mert akkor elmegyünk. A végeredmény az lesz, hogy Elanie kidobja az ablakon a térképrészt... Menjünk le érte és vegyük fel... majd elmélázva nézzük, hogy viszi el a szakadékba a szél. Menjünk ki az erdőbe, ahol Guybrush leveti ezt az idióta jelmezt, majd menjünk vissza Elanie szobájába, aki addigra már eltűnt. Vegyük le a falról az evezőt (oar), és kifelé menet a kutyust (dog). Sétáljunk el a ház mögé, nyúljunk a szemetesbe (pick up), amire kijön a mérges szakács. Fussunk körbe a kúria körül, és mikor visszaérkezünk (ha elég gyorsak vagyunk a szakács még nem ért utol), ugorjunk be konyhába a halért (fish). A szigeten menjünk a nagy fához (Big Tree) és tegyük az evezőt az első lyukba, majd másszunk fel rá. Természetesen eltörik, s ájulás lesz a vége, melyben megjelennek a szülők és előadnak egy dalocskát, amit Guybrush leír - fogalmam sincs mivel, és Le Chuck is megjelenik. Ne felejtsük felvenni a törött evezőt (broken oar) és a másikat hagyjuk a lyukban. Egyelőre ennyi a Bootyból, vissza a Phattra. Kate kapitány képét rakjuk a miénkre, majd adjuk oda a halásznak a halat, aki nehezen, de nekünk adja a horgászbotját (fishing pole). Menjünk ki az ösvényre (path), és máris láthatjuk a póruljárt Kate-t. Utunk vezessen hozzá a börtönben, és vegyük fel az ő borítékját, amiben egy groghoz hasonló pia van (bottle of near-grog), majd szabadítsuk ki Kate-t. Ezek után térjünk vissza a Scabb-re. Adjuk oda az ácsnak a törött evezőt, aki megcsinálja. Menjünk a három baráthoz és a falábúnak vágjuk le a lábát (peg leg) a fűrésszel. „Orvosért" kiált, s míg az ács nincs műhelyében, emeljük le a kalapácsot (hammer) a falról és vegyünk egy marék szöget (nails). Menjünk be a kocsmába és tegyük a banánt a metronomra. Jojo, a zongorázó majom elbambul, és mi felvesszük... Beszéljünk a kocsmároshoz, és rendeljünk grogot (Grog, please), uh valami ID kártyát követel, de talán megteszi a könyvtárjegyünk is (Will you accept...), majd rendeljünk (Bartender...) egy sárga (I'll have) ital és kéket (Mix me...), és mixeljük is őket. Az egészhez kapunk egy szívószálat (straw) is. Mielőtt visszatérnénk a Booty-ra adjuk oda Wallynak a lencsét. A városban menjünk el a köpőversenyre, nevezzünk be (talk to crowd, és valamilyen nevet mondjunk). Elsőre nem igazán sikerül... Fújjunk bele a kürtbe, mire a postahajó-figyelő, aki süket azt hiszi a hajó jön és lő egyet az ágyúval, a verseny vezetője bedől az ágyunak s elmegy. Míg nem figyel senki rendezzük át a zászlókat (pick up flag), majd igyunk egyet a zöld léből a szívószállal, majd álljunk rajthoz. Amikor a szél fúj (az egyik néző öve lebeg) köpjünk. Congratulations! Még egy érmet is kapunk, amit próbáljunk rásózni a kereskedőre (What do you...; That's not just...), és hogy miért különleges ez az érem? Hát mert az nyerte, aki Le Chuck-ot megölte (The spit of...; Yeah, let's...) 6000 nyolcast kapunk, amit adjunk oda Katenek, de előbb ne felejtsük elolvasni a „Great shipwrecks" c. könyvből, hol süllyedt el a Mad Monkey. A térképen kiválasztva a megfelelő koordinátát menjünk oda, és usszunk le (...sunkeon galleons...). Vegyük fel a majomfejet (monkey head), rántsuk meg a vasmacskát (anchor). Keressük fel ismét a kereskedőt és adjuk neki a majomfejet s ő cserébe nekünk adja a hatmilliót érő térképdarabot. Most menjünk a szakadékhoz és használjuk a horgászbotot. Na evvel is meglennénk, most egy madár viszi el a térképet egyenesen a nagy fa tetejére. Mi is menjünk oda, s a javított evezőt tegyük be a lyukba és másszunk fel rá, majd vegyük ki a másikat, tegyük bele a következő lyukba stb. Az ötletet mindenki érti. A fa tetején vegyük fel a távcsövet (telescope), és menjünk be a házikóba. A látvány szörnyű: több száz térkép, rajtuk a madár... Sebaj, engedjük be a kutyust a halom közepébe, s szagról kihozza a második darabot. Térjünk vissza a városba, s nézzünk be Stan használt koporsó kereskedésébe. Kérdezzük egy jó használt koporsóról (I'm looking...), és amikor belemászik csukjuk rá, de előbb ad még egy tiszta fehér zsebkendőt (clean, white haknie). Miután bezártuk szögeljük be. Végre nem ugat le, ha le akarjuk venni a falról a kripta kulcsot (cript key). Hajózzunk el a Phatt szigetre, és menjünk el vízeséshez. Sétáljunk a tetejére, és az ott lévő csapot (pump) zárjuk el a majommal (a LEGNAGYOBB ökörség!). A vízesés megállt, s az alatta keletkezett kis lyukon keresztül menjünk át a kis szigetre. Menjünk a kalyibába (cottage), nyissuk ki az ablakot és az ajtót, majd menjünk be. Az itt lakó ipsének mondjuk az igazat: a térkép egyik darabjáért jöttünk (I'm looking), majd hívjuk ki párbajra (I'm Guybrush...), mire ő egy italpárbajra hív minket. Amikor leteszi a mi korsónkat az asztalra, és megy csinálni magának is egyet, öntsük korsónk tartalmát a fára, majd az üres korsót (empty mug'o grog) töltsük meg a groghoz hasonló létyóval. Az öreg kidől a saját mixétől, nekünk semmi bajunk, tegyük a tükröt a keretbe (mirror frame), menjünk ki és rakjuk a távcsövet a szobor kezébe. Nyomonkövetve a napsugár útját, nyomjuk meg a falon lévő - immár sötétebb - téglát. A fürdőszobában lévő kádban egy csontváz. És a kezében ott a harmadik darab! Irány a Scabb. Menjünk a temetőbe és a kulccsal nyissuk fel a kriptát. A kriptában olvassuk el a „Famous pirate quotations"-t és a Big Whoop-féle könyvet. Ezután Guybrush hajlandó kinyitni Rapp Scalion koporsóját, tudva mire számíthat. A földi maradványokból (ashes) vegyünk egy marékkal, és vigyük a jósnőhöz. Keressük meg a polcon az Ash-2-Life™-et, és próbáljuk felvenni. Erre a jósnő leszid minket, hogy kontár kezébe nem való. Mindenesetre nekünk igen nagy szükségünk van rá, úgyhogy erőszakoskodjunk (I'lll take it!), mire elmondja, evvel a főzettel életre lehet kelteni valakit a hamvaiból, de kell egy kicsi a főzet elkészítéséhez is belőle. Erre Guybrush örömmel odaadja Rapp maradványait, már csak egy baj van: a jósnő elfelejtette a receptet. Szerencsére épp nálunk van a recepteskönyv, és a főzetet máris kézhez kapjuk. Élesszük fel vel Rapp-ot, majd hagyjuk rá, hogy él (Yep, Close one...), majd mondjuk, hogy van néhány rossz hírünk - azaz meghalt - (I get some...), kétszer bármit felelhetünk, s miután sehogyse hajlandó odaadni a negyedik darabot teljesítsük kérését, és



FOTÓ: PC

zárjuk el a gázt Wennie kunyhójában (Pass...; I'll check the gas...). A kunyhó a parton áll, a kapott kulccsal nyissuk ki az ajtaját, és húzzuk meg az egyik gombot (knob). Visszatérve (ismét szórjuk rá a főzetet) mondjuk meg, hogy igaza volt, égett a tűz, de lezártuk (You were right...). Most már hajlandó átadni az utolsó részletet, irány a térképész, Wally! Hosszas szemlélődés után elküld minket a jósnőhöz, aki örömmel átnyújt egy csomagot benne gyufa (matchbox) és szerelem bomba (love bomb), ahogy Wally mondta. Néhány pillanat után egy erőt érez, egy kicsiny erőt, ami a félelem. Majd tudtunkra adja eljött a gonosz személyesen ide a térképért... Már késő. A mocsár partján egy új dolgot fedezhetünk fel: egy dobozt. Másszunk bele és...

Part III. - Le Chuck Fortress

Öt napig utazunk Le Chuck voodoo-s ládikájában, s közben kizárólag patkányokon élünk (Err...). Miután minden elcsendesedik körülöttünk, másszunk ki, s menjünk fel a lépcsőn. Tovább jobbra Wallyt találjuk bezárva egy cellába. Induljunk el megkeresni a kulcsot. Most látjuk nagy hasznát szüleink versének: a folyósokon sétálva ajtókat látunk: rajtuk koponyát (head), karcsontokat (arm bone), lábcsontokat (leg bone), bordákat (rip bone) és medencecsontot (hip bone). Olvassuk el a verset, ami kb. így szól:

A lábcsont csatlakozik kulccsonttal,
A kulccsont csatlakozik kézcsonttal,
A kézcsont csatlakozik bordával.

Stb. Tehát keressünk olyan ajtót amin a vers szövegének megfelelő csontok vannak, nyomjuk be, és menjünk be rajta. Ezután ismét keressünk egy ajtót, ami a vers második szakaszának felel meg... (általában az amin bejöttünk). Egyébként a labirintus mindig más. Kijutva a hatalmas ajtó elé (kb. 25 lakattal), elég reménytelennek látszik a bejutás, ám kinyitva a rajta lévő kis ajtót a trónterembe jutunk vegyük le a kulcsot... máris foglyok vagyunk. Mindegy mit mondunk Le Chucknak a végén ugyis kiakaszt minket Wallyval egy savval teli lyuk fölé. Szép kilátások... szívjunk egyet a zöld léből a szívószállal, majd köpködjünk: egyet a lábasba, majd kettőt a melletünk lévő pajzsra. Végül leköpjük a gyertyát, az elalszik és a rendszer nem ereszt le minket... Következő helyszín ismeretlen: tök sötét an. Gyújtsunk gyufát...hát persze, hogy a dinamitraktárban vagyunk... A robbanás után a mesés Inky szigeten vagyunk.

Part IV. - Inky Island

Partraszállás után vegyük fel az üveget (bottle) a partról, és törjük szét a sziklán. A desztilláló alatt lévő martinis pohara (martini glass) töltsük meg tengervízzel, majd desztilláljuk. A hordót a földön heverő pajszerrel (crowbar) tudjuk kinyitni és máris van egy kekszünk (cracker). Besétálva a dzsungelbe haladjunk jobbra kétszer, és a fán csüngő zsákot vágjuk ki a törött üveg segítségével. Az instant kekszporból csináljunk kekszet a desztillált víz segítségével, és adjuk oda a papagájnak a kekszeket. Ő erre elmondja merre kell menni Big Whoop kincséhez: a tótól kétszer keletre, a dinoszaurusztól kétszer északra, a kőrakástól keletre. Kövessük az útleírást, a tónál vegyük fel a kötelet (string), feszítsük fel a dobozt a pajszerrel, és vegyük ki a dinamitot. A nagy X közepén kezdjünk ásni az ásónkkal... Néhány perc múlva ásónk betonba ütközik... Gyújtsuk meg a dinamitot és helyezzük a lyukba... Kényelmetlen helyzet. A robbanást még Elanie is meghallotta, s siet megnézni mi van a nagypapa kincsével. Kössük a kötélre a pajszert, és a betonból kilógó vasdarabokra. A talaj leomlik, s mi lógunk a kötelünkön egyik kezünkben a ládával... Hál' istennek jön Elanie és... leszakad a kötél. Lent a sötétben gyújtsuk fel a villanykapcsolót és Yikes! Le Chuck személyesen... Mondjunk neki bármit a végkimenetelen nem változtat: megtudjuk ő a testvérünk, s most a voodoo babánk segítségével elteleportál egy másik dimenzióba... hát nem igazán tökéletes a baba, a másik dimenzió helyett a következő szobába érkezünk... Le Chuck most azt ígéri nem a következő szobába jutunk... igaza van. Kettővel arrébb. Legelőször is keressük meg az orvosi rendelőt, és szemléljük meg a csontvázakat, amikben szüleinkre ismerünk... Kapjuk le apánk koponyáját (skull), hisz ha Le Chuck igazat mond, jó lesz voodoo babához. Nyissuk ki a szemetest, és vegyük ki a két orvosi kesztyűt (surgical glove), majd nyissuk ki a fiókot, és vegyük fel a injekcióstűt (hypodermic syringe).

Következő szoba egy raktár: nyissuk ki a dobozokat, majd vegyük fel a lufit (ballon) és a voodoo babát, ami mágia nélküli még(). Az utolsó szobában a héliumtartály segítségével töltsük fel a kesztyűket és a lufit, majd a rossz Grogautomata pénzvisszadó nyílásába nyúljunk be, kiesik egy pénzdarab. Várjunk néhány pillanatot, és megjelenik testvérünk. Ahogy meglátja a pénzt, hirtelen megfordul, és lehajol érte. Használjuk ki az alkalmat, és húzzuk ki a kikandikáló alsóneműjét. Miután ismét vissza tudunk térni ide, újra piszkáljuk meg a visszaadónyílást, és amikor van időnk adjuk a zsebkendőt Le Chucknak (amit Stantól kaptunk), aki kifújja az orrát. Menjünk el a liftig, és nyomjuk meg a hívógombot, szálljunk be a liftbe. Amikor Le Chuck a lift elé áll, húzzuk meg a kart s a becsukodó liftajtó lecsípi a szakállát. Egyébként ide kellettek a lufik, hisz a lift 1000 fontot bír el és van a liftben egy 900 fontos doboz. A felső emeleten kimenve az ajtón egy kis Monkey Island 1-nosztalgiázhatunk. Minden készen áll a voodoo baba elkészítéséhez: Rakjuk bel a jósnőtől kapott zacskóba (juju bag) a szakállt (cripsy beard bits), az alsóneműt (underwear) a koponyát, és a használt zsebkendőt (used haknie), lehetőleg ne felejtsük ki a voodoo babát se. Ezeket Guybrush összerázza - kész! Keressük meg testvérünket és az injekcióstűvel szurkáljuk a babát...

És most jön a vége... hogy mi az, KIZÁRÓLAG humanitárius okokból nem írom le, s fogadj el egy jó tanácsot: ne is akard megtudni...

Koronczai Gáspár

Akit a játék grafikája fogott meg annak egy jó hír: a cég kiadja az 1-et is VGA-san. Lehet többet elmondani a MONKEY ISLAND 2.-ről? - szerintem nem - önmagáért beszél.

PC	AMIGA

GRAFIKA	100	Összesen
ZENE	97	98
JÁTSZHATÓSÁG	95	

The Jaws of Cerberus

ELVIRA II.

Akik végigjátszották az Elvira első részét, bizonyára türelmetlenül várták a program folytatását. Nos az Accolade nemrég kirukkolt a második résszel, amely véleményem szerint méltó folytatása elődjének. A játékot csodálatos grafika és szépen kidolgozott animációk jellemzik, a zene pedig jól illeszkedik a játék hangulatához. (Akinek viszont nem tetszik, az ki is kapcsolhatja.)



FOTÓ: AMIGA



FOTÓ: AMIGA



FOTÓ: AMIGA

A játék irányítása nagyjából megegyezik az első résszel. A nyílakkal természetesen most is a mozgásunkat irányíthatjuk, sárgával vannak jelölve a lehetséges irányok. A bal felső sarokban láthatjuk hősünk egészségi állapotát. Alatta az aktuálisan használatban lévő varázslat vagy varázslatok lesznek kirajzolva. A bal alsó sarokban a mozgásérzékelő berendezésünk helyezkedik el. A jobboldali ikonok jelentései a következők: felül a nálunk, mellette pedig az adott helységben található tárgyak kirajzolása. (A tárgyakat - a szokásos módon - a nyíllal a mouse gomb folyamatos lenyomásával tudjuk rakosgatni.) Ezek alatt a varázslás (Kezdésnél még ez az ikon üres), majd a varázslat készítés ikonja helyezkedik el. A varázskönyvben a könyv ikonnal lapozgathatunk, a varázslatot kiválasztva pedig

Jelmagyarázat →

● = Lejárat Cs= Csapda
○ = Feljárat D= Drót
K = Ajtók kapcsolói

a porcelán mozsárral tudjuk azt elkészíteni. A tőr ábránál harcmodorunkat állíthatjuk be, a mellette lévő ikonnal pedig ha van a közelünkben intelligens lény, beszélgethetünk vele. Az ezek alatt lévő üres ikonokban a tárgyakra clickelve az jelenik meg, hogy mit tehetünk az aktuális tárggyal. A kis emberalaknál hősünkről kaphatunk információt, végül a lemeznél természetesen a load-save opciókat találhatjuk. Ezeken kívül a bal és a jobb oldalon láthatunk egy zöld és egy piros skálát. Ezek közül a zöld a nekünk bevitt, a piros pedig az ellenségnek okozott sérülések nagyságát mutatja. A játéktér alatt a következő információkat olvashatjuk: LEV - az elért varázslási szintünk, P. P -a power point-unk, vagyis a varázsló erőnk nagysága (az idő múlásával növekszik), H. P - egészségi állapotunk, EXP - a tapasztalat pontjaink.

Mint az a játék címéből is kiderül most az alvilág kapujának az őrével, magával a Cerberussal gyűlik meg a bajunk. Az előzmények röviden: Elvira filmstúdióját gonosz démonok - élükön a Cerberussal - szállják meg. A személyzet nagy részét lemészárolják, Elvirát pedig elrabolják és elrejtik az egyik stúdióban.

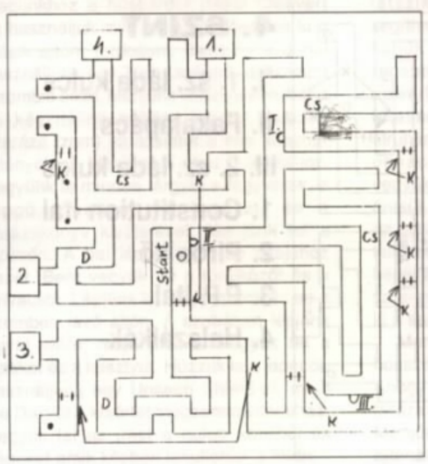
A játék kezdetekor Elvira stúdiója előtt találjuk magunkat. Válasszunk hősünknek egy foglalkozást. Ezután egy varázslat segítségével Elvira jelenik meg és juttatja el hozzánk a nélkülözhetetlen varázskönyvét.

Szemben az üdvözlőtábla alól vegyük fel a lóherét, az út jobb oldaláról (a kép jobb sarkából) pedig a követ. Menjünk az őrbódé ajtajához. Dobjuk be az ajtó üvegét a kővel, és nyissuk ki az ajtót. Bent vegyük magunkhoz a falon lógó egyenruhát és sapkát és viseljük is mindjárt. Lépjünk a faliúsághoz és vegyük le róla az összes papírt. Forduljunk a gardrób ajtajához és nyissuk ki. Szedjük le a kulcsot a halott őr övéről. Menjünk a computerhez, ahol bekapcsolhatjuk a monitort, ha akarjuk (nem szükséges). Az imént szerzett kulcsot illesszük a computeren található kulcslyukba és üssük be a kódot. Ezzel kinyitottuk a kaput.

A parkolóba érve vizsgáljuk át Elvira kocsiját. Nyissuk ki a csomagtartót és vegyük ki a fogót és a villáskulcsot. Csukjuk le a csomagtartót, majd forduljunk meg és lépjünk be a stúdióba.

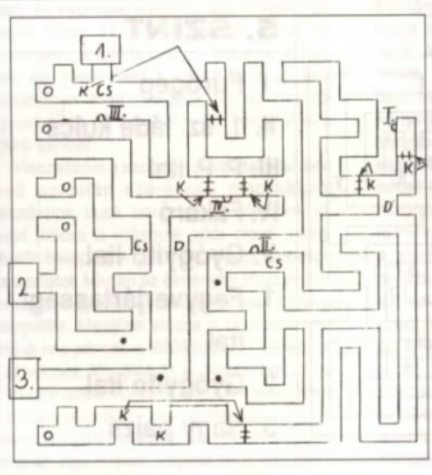
Az előcsarnokban, ha átvizsgáljuk a tárgyakat tapasztalat pontokhoz juthatunk. Hívjuk a liftet, lépjünk be, majd megfordulva a kapcsolótáblán a B-vel jelzett (Basement) gombot üssük le. Az alagsorba jutottunk. Jobbra, az ajtó mögött egy indiánt találunk.

KATAKOMBÁK



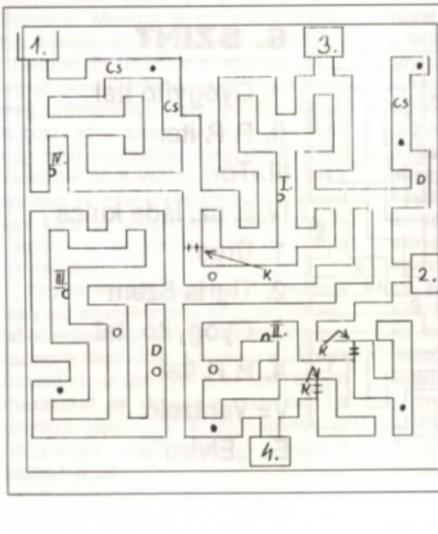
1. SZINT

I. Gyógyító ital
II. 2. sz. láda kulcs
III. Aranyozott kehely
1. Gyógyító ital
2. Erő ital
3. Kis pajzs
4. P.P. ital



2. SZINT

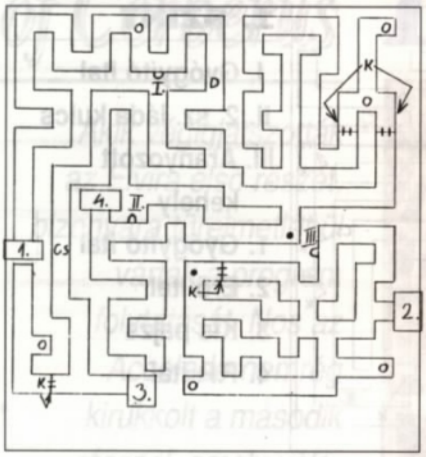
I. Tőr
II. Balta
III. Gyógyító ital
IV. 1. sz. láda kulcs
1. Kék kő
2. Filmtekercs
3. Gyógyító ital



3. SZINT

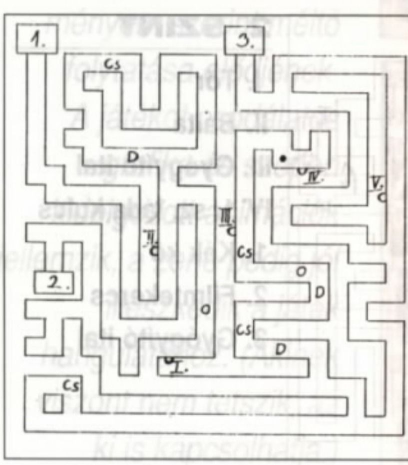
I. 3. sz. láda kulcs
II. 4. sz. láda kulcs
III. P. P. ital
IV. Láncfűrész
1. Váza
2. Sárga ital
3. Intelligencia ital
4. Vörös kő

KATAKOMBÁK



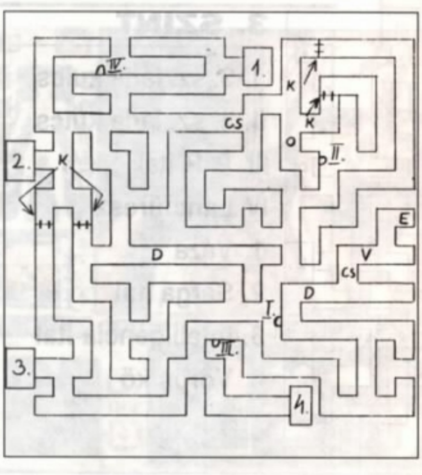
4. SZINT

I. 1. sz. láda kulcs
II. Fakalapács
III. 2. sz. láda kulcs
1. Constitution ital
2. Piros kő
3. P.P. ital
4. Halszálkák



5. SZINT

I. Fúrógép
II. 1. sz. láda kulcs
III. P. P. ital
IV. Fakaró
V. Gyógyító ital
1. Fegyverjártassági ital
2. Gyógyító ital
3. Nagy pajzs



6. SZINT

I. Gyógyító ital
II. P. P. ital
III. Tőr
IV. 2. sz. láda kulcs
1. Üres
2. Tigris Szem
3. Gyógyító ital
4. P. P. ital
V= Varázsló
E= „Elvira"

Beszélgessünk vele. (Nem ajánlatos a tüzesvízzel vagy hasonlóval viccelődni.) Köszönjünk (Hi), majd kérdezzük Elviráról. (Where is Elvira?) Elvirát elrabolta egy szellem, és elrejtette a stúdiókban. - tudhatjuk meg. Kérdezzük meg, hogy milyen szellem. (What spirit?) A szellem kutya alakjában jött. Nagy varázsereje van, és sok gonosz fölött van hatalma. - mondja az indián. Kérdezzük még meg, hogy mit tehetünk. (What can I do?) Meg kell találnunk az indián varázslatát, és el kell hozni neki. - hangzik a válasz. Érdeklődjünk a varázslatról. (What magic?) A varázslathoz a lándzsa, a tomahawk és a varázszsák szükséges. Kérdezzük, hogy mit fognak ezek csinálni. (What will they do?) Hozd ide őket - ismétli az indián - és hozd ide a békepipát. És hogyan tudunk mi segíteni? - kérdezzük meg. (How can I help?) Én varázslatot készítek. Te beszélsz a Pappal. A zsákkal megidézed a szellemet. A lándzsával megölöd. Kivágod a szívét a tomahawkkal. - válaszol az indián.

Forduljunk meg, de mielőtt visszamennénk a lifthez vegyük ki a mosószert (detergent) és a fehérítőt (Bleach) a takarítószeres szekrényből. Liftezzünk fel a 2. szintre. Jobbra majd ismét jobbra. Az első ajtó jobbra a computer szoba. Lépjünk be. Ragadjuk meg a könyvet az asztalról. A computer szobával szemben a kantin van, ahova menjünk is be. Vegyük fel a süteményeket, és a szódásdobozokat. Következik a sminkelő szoba (Make-up). Vegyük ki a tükröt a papírkosárból. Menjünk ki, szemben van a kosztüm osztály, ide még ne menjünk be. Nézzünk be inkább Elvira öltözőjébe. Fogjuk a haj spray-t (hair spray) mindhárom flakonnal, a csomag papírzsebkendőt (Tissues), a popcornt, az újságot, a törülközőt, a körömreszelőt (Nail file), a sminkelő dobozból pedig vegyük ki a hajsütővasat, és az ezüst lóhere amulettet. Kilépve a folyosóra a rendező szobája előtt állunk. Bent vegyük fel az italokat és a szódás szifont. A folyosó végén a gépelő szoba található. Vegyük fel a disk dobozt, és belőle a disket, valamint a magnót a polcról. Ezek után menjünk vissza az első szintre. Mivel több tárgyat már nem tudunk felvenni, a meglévőkből készítsünk varázslatot, mivel a varázslatoknak nincs súlya. Tehát készítsük mondjuk a következőket.

- Luck (Szerencse): a lóheréből.
- Breathe Underwater (Lélegzés víz alatt): popcornból, rágógumiból, süteményekből.
- Protection (Pajzs):(Fémlemez tárgyakból) a szódásdobozokból.
- Healing Hands (gyógyítás)
- Ice Dart (Jég dárda)
- Unseen Shield (Láthatatlan pajzs)
- Detect Trap (Csapda leleplező):(üveg tárgyakból) szódásüvegből.

Menjünk át az első szint következő szakaszába, a kettes stúdióba, be a kísértetházba. Rakjuk le a disket, a tárcát (wallet), a szódásüveget, a tükröt, a

törülközőt, a villáskulcsot, a haj spray-t. Forduljunk balra, és be az ajtón. A nappaliban vagyunk. A sarokpolcról az üvegvázákból készítsünk Detect Trap varázslatot. A kandalló melletti vödörből Protection varázslatot készíthetünk. Vegyük le a sisakot és a bal kesztyűt a jobb oldali páncélzatról. Lépjünk be az ajtón a páncélok között. Balra egy íróasztal van, a fiókjaiból pedig vegyük ki az imakönyvet, és a lakatot. Az imakönyvből készítsünk egy Unholy Barrier (Istentelen Fal) varázslatot. Menjünk vissza a bejárathoz, majd fel a jobb oldali lépcsőn és ismét jobbra. Ezután balra és a folyosón az első ajtón ismét balra, be. A gyerekszobában vagyunk. Vegyünk magunkhoz egy kockát és menjünk vissza a nappaliba. Álljunk két lépésre a kísértettől amelyi az ajtót őrzi. Rakjuk le a kockát. Amikor a kísértet elindul a kockáért, gyalogoljunk keresztül rajta, és menjünk be a könyvtárba. Bent a könyveket ugyan nem tudjuk felvenni, viszont hasznos dolgokat olvashatunk. Keressük meg a Reference címszó alatt a mérgekről szóló könyvet (Everyman's Poison Handbook). Olvassunk bele, majd rakjuk vissza. Ekkor egy papír - egy igen erős méreg receptje - esik ki belőle, amit tegyünk el. Menjünk vissza a bejárathoz, és most a bejárattól jobbra lévő ajtón menjünk be. Az ebédlőben vagyunk. Tegyünk el mindent az asztalról. (Az ételfedőhöz ne nyúljunk.) A poharakból készítsünk Detect Trap varázslatot, a borból és a rendező szobájából való italokból pedig Courage (Bátorság) varázslatot, majd ezek után nyissuk ki oldalt a tálalóablakot. Egy kis incidens után az éléskamrában térünk magunkhoz. Húzzuk le az asztalon fekvő pali csizmáját és viseljük is. A hátunk mögötti borosüvegeket újabb Courage varázslathoz, a kenyeret pedig Breath Underwater varázslathoz használjuk. Tegyük le mondjuk a kulcscsomónkat és a tollunkat. Vegyük magunkhoz a sajtot és a húst. Készítsünk még néhány Unseen Shield és Ice Dart varázslatot majd érdemes állást menteni.

Melegítsük a sütővassal a hőfokszabályozót. A riasztó megszólal, és egy vámpír érkezik. Vegyük fel a sisakot, használjunk egy Unseen Shield-et és nyírjuk ki. Menjünk ki a nyitott ajtón majd jobbra le a lépcsőn és leérve balra, be az ajtón, Frankie-hez. Hogy megszabaduljunk a felesleges súlyoktól készítsünk néhány varázslatot:

- Luck: a lóhere amulettből.
- Revive (Felélesztő):(Erős szagú dolgokból) a sajtból és a fehérítőből.
- Fireball (Tűzgömb):(Éghető anyagokból) az újságból, a papírzsebkendőből, a naptárból, a papírokból a faliújságról és a tárcánkban lévő levélből.

Vegyük fel a sárga lombikot, néhány kémcsövet és az agyvelőt (Brain), amiből rögtön készítsünk is egy Turn Undead varázslatot. Menjünk vissza, fel a lépcsőn, majd jobbra be az ajtón. A konyhába jutottunk.

Vegyük fel a tojásos kosarat (Bowl). Készítsünk Glue (Enyv) varázslatot a konyha polcán lévő sárga dobozban található ragasztóból, és egy Luck varázslatot a vödörben lévő patkóból. Vegyük magunkhoz a húsbárdot (Meat Cleaver) és használjuk mint fegyvert. Menjünk ki a másik ajtón, forduljunk balra és azonnal használjunk egy Turn Undead varázslatot a zombie ellen. Menjünk vissza a konyhába és készítsünk néhány Magic Muscles (Varázs Izom) varázslatot a fém konyhaedényekből. Menjünk ki a ház bejáratához. Tegyünk le minden tárgyat a fegyverek, a függő (Pendant), a kereszt, és a varázskönyv kivételével. Menjünk fel a lépcsőn. A bal lépcső a fürdő ajtajához vezet. Bent vegyük fel a törülközőt és a szivacsot. Lépjünk ki, majd jobbra és be a szemben lévő ajtón. A szobában lépjünk egyet előre, majd jobbra. Vegyük fel a sisakot és a kesztyűt. Húzzuk le a lepedőt, használjunk egy Unseen Shield-et, majd Ice Dart-ot a kísértet megsemmisítéséhez. Vegyük fel az írást a halott kezéből és képeket amik közben lehullottak a földre.

Keressük meg a piros gombot az ágy alatt, és nyomjuk meg. Az ágy mögött így kinyílt titkos ajtón menjünk be. Bent ha felnézünk, a fejünk felett vámpirok alszanak, de mivel nálunk van a kereszt nem támandnak meg. Vegyük fel az oltárról agyertyákat, és a kehely vért. Hagyjuk el a titkos szobát.

Visszatérve a szobába a kandalló tetején lévő porcelán szerencse macskákból készítsünk Luck varázslatot. Menjünk ki, majd jobbra a második jobb oldali ajtóig. Mielőtt belépnénk használjunk egy Courage varázslatot. Miután az élménytől magunkhoz tértünk, vegyük fel a párnát és alóla a hangvillát. Menjünk vissza a bejárathoz és rakjuk le a párnát, a törülközőt, a kelyhet, és a szivacsot. Menjünk le az indiánhoz, és be a kazánházba. Közben vegyük magunkhoz a tűzoltó palackot - amiből Resist Fire (Védelem a tűztől) varázslatot készítsünk - és az ajtón lógó zsákot. Vegyük fel a rézrudat a kazán mellől, a szörnyre pedig tüzeljünk Fireball-al. Menjünk fel a kosztüm szobához. Belépés előtt használjunk egy Unseen Shield-et és állítsuk a harcmodort a legvadabbra (Berserk). Nyissunk be, öljük meg a boszorkányt. Kapcsoljuk fel a villanyt. A boszorkány szemgolyójából készítsünk egy Fear (Rettegés) varázslatot, majd akasszuk le a varázsló ruhát, a fehér köpenyt, és a bal szélső kosztümöt, amivel egy kardhoz is jutunk (amelyet rögtön vegyünk is használatba). Menjünk át a sminkelőbe.

Vegyük elő a fényképeinket. Keressük meg azt amelyiken egy varázsló, és egy labor asszisztens látható. A sminkes doboz (az egyik tükör előtt), a tükör és a parókák használatával alakítsuk ki a képen látható maszkokat és jegyezzük meg őket. A sminkes dobozt és a fényképeket ott hagyhatjuk, majd menjünk vissza a kísértetházba.

Igyekezzünk a konyhába, majd a másik ajtón ki, és le a lépcsőn. Vegyük magunkra az asszisztens álöltözékünket és maszkunkat, majd jobbra forduljunk. Az ajtón belépve Dr. Frankenstein elfoglaltnak látszik. Kérdezzük meg tőle, hogy segíthetünk-e. (Ask if you can help). Ezután kérjük meg egy méreg készítésére a receptünk alapján. (Mix a formula, A powerful poison). Miután elkészítette, kitessékel minket. Levehetjük az álruhánkat, majd menjünk a nappaliba és onnan a dolgozószobába. Útközben vegyük fel a bejáratnál a húst. A mérget öntsük rá a húsra, a húst pedig dobjuk be az akváriumba. Most már kivehetjük a kulcsot az akvárium aljáról. Vegyük le a képet a falról és nyissuk ki a mögötte lévő safe-et az imént szerzett kulccsal. Vegyük ki a safe-ből a békepipát.

Menjünk vissza az emeletre, majd a hosszú folyosó végénél lévő lépcsőn fel. Ahogy felértünk használjuk a hangvillát. A beáramló fénytől a vámpír elporlad. Menjünk vissza a lépcsőn, és az első ajtónál balra be. Vegyük fel a gyufát az egyik ládából, és vigyük el a létrát is. Ezután ismét irány a padlás. Tegyük a létrát a kitörött ablakhoz, és másszunk fel rajta. A tetőn tűzzük a réz rudat a kémény mellé, és másszunk vissza. Menjünk a bejárathoz, a tárgyainkhoz. A lakatból és a könyvből (a computer szobából) készítsünk Mindlock varázslatot (a Destroy Magick elleni védelem), a floppy lemezből Brainboost (Észélesítő) varázslatot, valamint a magnóból Telekinesis varázslatot. Rakjunk le mindent, kivéve a fegyvereket, a függőt, a varázskönyvet, a keresztet, a kémcsöveket, a tükröt, a párnát, a haj spray-t, az ezüst gyertyatartókat, és a varázslóruhát. Menjünk még le a hűtőbe a tollunkért és a kulcsunkért.

Itt az ideje, hogy meglátogassuk a hármas stúdiót. Menjünk be, vegyük fel a sisakot, majd egy pillanatra se álljunk meg a templomig. Ha elég gyorsak voltunk, nem támadtak meg a denevérek. Forduljunk a keresztelőkúthoz és töltsük meg szentelt vízzel a kémcsöveket. A templom oltáráról a terítőből és mondjuk az egyik gyertyatartóból, az arany keresztből és egy fiola szentelt vízből, és még két kémcsőnyi szentelt vízből készítsünk 5 db Holy Blast (Szent Szél) varázslatot. Vegyük fel még a másik gyertyatartót, és az imakönyvet a pulpitusról. (Ne használjuk varázslathoz.) Készítsünk egy Bless varázslatot az egyik teli kémcsőből a kerszt segítségével. Ha elérkezünk a 7. varázslási szinthez, a maradék (3 db) gyertyatartóból egy Magical Armour (Varázs Páncél) varázslatot készíthetünk. Húzzuk el a szószéket, majd ha felkészültünk a harcra nyissuk ki a csapóajtót a pulpitus helyén, és ereszkedjünk le.

Lent azonnal csapjuk fejbe mindkét szörnyet a karddal. (Berserk módban.) Toljuk félre a kőlapot, és ismét le. A katakombákba jutottunk.

A katakombákban utunk során szobákat, vagy oldalfülkéket találhatunk. Ezeken a helyeken értékes dolgokat vehetünk magunkhoz, amelyeket azonban legtöbbször csapdák őriznek. Ezeken kívül találkozhatunk az út felett átvezető drótokkal is, ezek természetesen csapdák, tehát az esetek többségében el kell vágnunk őket (néhol viszont nem), ha pedig a földön kapcsolót veszünk észre, azt minden esetben érdemesebb kikerülni (rá kell clickelni és avoid). A katakombák különböző szintjei között a csontvázak által fúrt lyukakon keresztül közlekedhetünk.

A katakombák szörnyei és azok megsemmisítési módjai a következők:

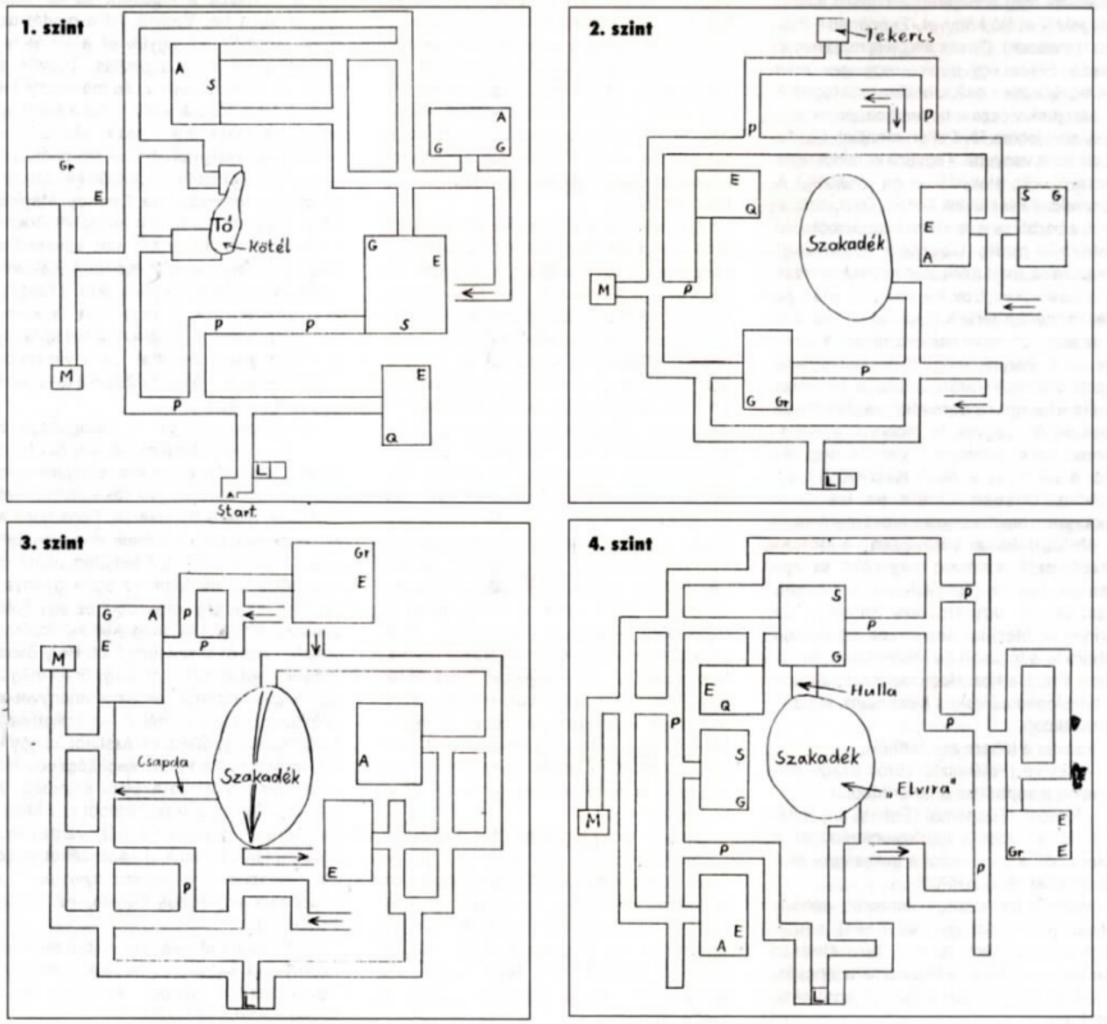
- Csontvázak: üssük térden vagy lábszáron őket a karddal.
- Patkányok: nem mindig támadnak, de ha igen akkor karddal kaszaboljuk le.
- Szellemeké használjunk Courage varázslatot. (Ha nem félünk tőlük nem tudnak sérülést okozni.)
- Goblinok: a mellüket üssük karddal.
- Varázsló: (a 6. szinten található] varázslótanoncnak kell öltöznünk, majd amikor sikerült így megtéveszteni, akkor a kérdésére – hogy hol voltunk idáig – válaszoljuk azt hogy ételt mérgeztünk. (I've had food poisoning.)

Ezeken kívül még a csapdáknál találkozhatunk zombikkal is amelyek mindig hátulról támadnak, viszont megfordulva könnyen elintézhetjük őket karddal. Egyes ellenségek Fireballt vagy Glue varázslatot eresztenek ránk, ezeknél tehát érdemes vigyázni. A szörnyek elintézésénél természetesen lehet varázslatokat is használni, azonban a Telekinesist, a Buoyancyt, és a Holy Blastot semmi esetre se használjuk még el.

A katakombákban két fontos dolgot kell megkeresnünk:

BARLANGOK

G = Gomba	A = Ametiszt	Q = Quartz
E = Ehető gomba	S = Smaragd	P = Pókháló
M = Mérgező gomba	Gr = Gránátkő	L = Lift ↑ = Feljárat



- A negyedik (lefelé) szinte az egyik szobában a halszálkákat a ládából, amelyekből Buoyancy (Felhajtó Erő) varázslatot kell készítenünk. (A láda kulcsa a másik láda alatt található.)

- A hatodik (legalsó) szinten Elvirát. Ne pörüljünk korán, hanem amint megtaláljuk öljük meg. (A Bless varázslattal megáldott karddal.) Ez az Elvira ugyanis nem az az Elvira. Közeledésünkre azonnal mérges kobrává változik és ha nem vagyunk elég gyorsak, hamar végez velünk. Ha sikerrel jártunk, egy varázslat segítségével megjelenik Elvira, és mogyoró agyúnak nevezve minket közli hogy mellé fogtunk. Azonban egy fontos eredménye mégiscsak lett a ténykedésünknek: a kobra ugyanis a törzsfőnök lándzsáját őrizte. Vegyük tehát fel, és máris indulhatunk vissza a templomba.

A katakombákból kijutva előbb mentsük ki az állást, és csak utána menjünk fel a templomba. Itt személyesen a halál vár ránk. Rögtön használjunk egy Unholy Barrier-t, majd Holy Blast-ot (az 5 db után valószínűleg megadja magát), de ha ez még nem lett volna elég, akkor Fireball-t használva küldjük vissza oda ahonnan jött.

Menjünk vissza a kísértetházhoz. Gyógyítsuk magunkat (ha kell) Healing Hands-szel és vegyük magunkhoz a sárga flaskát és a körömreszelőt. Ezután irány az egyes stúdió.

Ha a játék közben eljutunk a 8. varázslási szintre elkészíthetjük a következő varázslatokat:

- Trueflight: a párnából.
- Freezing Blade (Fagyasztott Penge): toll és a kulcs a hűtőből.
- Illusion:a tükörből.

Amint belépünk az egyes stúdióba, a pók barlang tárul elénk. A kristályok, amiket a barlangokban találhatunk különböző varázslatokra használhatók: Enchant Weapon (smaragd és a körömreszelő), Lighting Bolt (ametiszt és bármilyen villa alakú dolog), Absorb Magic (gránátkő és bármilyen abszorbens anyag), Detect Magick (quartz), az ehető gombákból pedig Herbal Healing-et készíthetünk, ami egy testrész teljes feljavítására alkalmas gyógyító varázslat. Találhatunk még sárgás színű mérgező gombákat is, amelyeket azonban elég erősen szoktak őrizni. A mérgező gombákat Antidote varázslatra tudjuk felhasználni, amire valószínűleg feltétlenül szükségünk lesz, mivel ezzel a varázslattal tudjuk a testünket a mérgektől megszabadítani. A mérgezést úgy vehetjük észre, hogy az egyik testrészünkön folyamatosan sorvad az izom. A barlangokban sokszor pókhálókba ütközhetünk, azonban egy Ice Dart elég szabaddá tenni az utat.

A pók barlangok szörnyei és azok megsemmisítése:

- Óriás szúnyogok: csapjuk őket fejen karddal.
- Hernyók: szintén fejen vágni karddal.
- Viziszörny: fejen szúrni karddal.
- Hangyák: Vágjuk szét a potrohukat (amikor a maráshoz készülődnek) karddal. Vigyázat: savat spriccelnek.

Amint elindulunk a pók barlangokba az első elágazásnál jobbra kapcsoljuk be a liftet. Ugyanezen a szinten keressük meg a tavat. Mielőtt lemerülnénk használjunk egy Breath Underwater-t. A viziszörnyet nyírjuk ki, majd a tó aljára érve vegyük fel a kötelet. Mivel a tárgyak súlyától nem tudunk felemelkedni, használjunk egy Buoyancy varázslatot. Ezután ússzunk fel, és keressük meg a feljárót a 2. szintre.

A 2. szinten egy kis barlangban egy óriás skorpiót találhatunk. Nyirjuk ki Lighting Bolt-tal vagy több ütéssel a fejére. Vigyázat: a csípése mérgező. A skorpió egy tekercset őrzött, amely majd a Bind Demon (Szellem Kötözés) varázslathoz kell.

A 3. szinten, ha szükségünk van Antidote varázslatra, keressük meg a hangyakirálynőt és öljük meg. A királynő ugyanis mérgező gombákat őriz. Ezen a szinten, amikor a szakadékhoz érünk vágjuk el a jobb oldali pókhálót, így azon átlengünk a túloldalra.

A 4. szinten az egyik nagyobb teremből egy kisebb barlang nyílik, ahol egy szerencsétlenül járt embert találhatunk a pókhálóban. Az ember mellénél van valami, amit azonban nem tudunk elérni. Vegyük el a Telekinesis varázslat segítségével. Egy tárca, benne pedig egy kulcs. Várjuk meg míg két Ice Dart-ra elegendő Power Pointunk gyűlik össze és csak utána kezdjünk akcióba. Lépjünk egyet előre a szakadékhoz és hívjuk fel magunkra a túloldalon pihenő óirás pók figyelmét egy Ice Dart-tal. Ezután amilyen gyorsan csak tudunk menjünk a lifthez. (Útközben a pókháló eltakarításárhoz lesz szükség a másik Ice Dart-ra.) Hívjuk fel a liftet, és nyissuk ki a tárcában lévő kulccsal. Menjünk keresztül rajta, és mindkét ajtót zárjuk be magunk mögött. Ezzel kicsalogattuk a pókot, és most már nyugodtan mehetünk tovább a szakadékig. Ott ereszkedjünk le, és forduljunk meg. Várjunk amíg elég magas lesz a Power Pointunk, majd szabadítsuk ki Elvirát. Elvira óriás darázzsá változik ez tehát ismét nem az igazi. Tüzeljük mondjuk Fireball-lal vagy Lighting Bolt-tal. Próbáljuk meg akkor eltalálni, amikor támad. Ha sikerült végezni vele, Elvira jelenik meg és ismét letol minket újabb tévedésünkért. Ez ne zavarjon minket, mivel a darázs egy újabb fontos tárgyat őrzött: a tomahawkot, amit vegyünk is fel. Mivel a darázs csípése szintén mérgező volt, kezeljük magunkat gyorsan Antidote-tal. Ereszkedjünk le a pókhálón, így a 3. szintre jutottunk. Keressük meg a liftet és hagyjuk el az egyes stúdiót.

Menjünk vissza a kísértetházba. A bejáratnál akasszuk le a falról a barométert és készítsünk belőle egy Summon Storm (Vihar Idéző) varázslatot. Fent a tetőn idézzünk vele vihart, majd menjünk le az alagsorba Frankie-hez. A villám beindította a berendezést, amelyet már csak be kell kapcsolni. Adjunk neki max. feszültséget a jobboldali kapcsolóval, majd kapcsoljuk át a baloldali kapcsolót. Ekkor Frankie feléled és rögtön meg is akar fojtani minket. Hagyjuk, hogy eléggé eltávolodjon a mögötte lévő ajtótól, de ne hagyjuk túl közel érni magunkhoz. Ekkor vágjuk el a fejdrótjait. Vegyük magunkhoz a fejpántját, a skalpját, az agyát és a polcról a szívet (heart). Ha jókor vágtuk el Frankie drótjait, akkor most a mögötte lévő ajtót ki tudjuk nyitni és be tudunk menni. Bent végül megtlaáljuk az igazi Elvirát, valamint az indián varázszsákját. Menjünk a kísértetház bejáratához, a tárgyainkhoz. Most már elkészíthetjük a Resurrect (Feltámasztó) varázslatot a tojásokból, Frankie agyából, a szívből és az imakönyvből (a pulpitusról). A tekercs és a kötél segítségével pedig egy Bind Demon varázslathoz juthatunk. Vegyük még magunkhoz a gyufát, a 10 fekete gyertyát, és a kehely vért. Ezután irány a 3-as stúdió.

A templomban a Resurrect varázslattal támasszuk fel a lelkészt, majd beszéljünk vele. Természetesen a pap meg akarja hálálni cselekedetünket, tehát kérjünk tőle segítséget a démémonnal kapcsolatban. (There's this demon...) Milyen démon? - kérdi a pap. A Cerberus. - válaszojuk neki. (It's a Cerberus.) Ekkor a pap az indiánhoz küld minket, de mivel már beszéltünk vele, tovább folytathatjuk a társalgást. Mondjuk tehát hogy az indián mondta, hogy a pap fog segíteni. (He said you'll help me.) A lelkész erre megkérdezi, hogy mit tegyen hát. Kérjük meg, hogy rajzoljon embervérrel egy pentagrammát és áldja is meg. (Draw a pentangle in human blood and bless it.) OK. Add hát ide a vért. - mondja a pap. Adjuk oda a kelyhet. (Here it is.) Ezzel a pap el is megy a parkolóba - mivel ott van elég hely - megrajzolni az ötágú csillagot. Mi pedig menjünk le az indiánhoz.

Rakjuk le a törzsfőnök elé a varázszsákját, a lándzsáját, a tomahawkját és a pipáját. Beszéljünk vele, amire ő sorra megszenteli a lerakott tárgyakat. Most már indulhatunk a parkolóba.

A parkolóban menjünk a csillaghoz és helyezzük könnyen elérhető helyre a lándzsát, a tomahawkot és a zsákot. Rakjuk a 10 fekete gyertyát a csillagra, majd rájuk clikelve gyújtsuk meg. Gyorsan használjuk a zsákot megidézni a Cerberust. Amint tudjuk, eresszük rá a Blind Demon varázslatunkat, majd dobjuk a szemébe a lándzsát. A Cerberus ekkor még mindig agonizál, vágjuk hát ki a szívét a tomahawkkal.

Ezek után már csak Elvira fejezi ki a háláját, így a történet végül Happy Enddel végződik.

Vári Zoltán

PC / AMIGA		
GRAFIKA	98	Összesen
ZENE	89	91
JÁTSZHATÓSÁG	83	



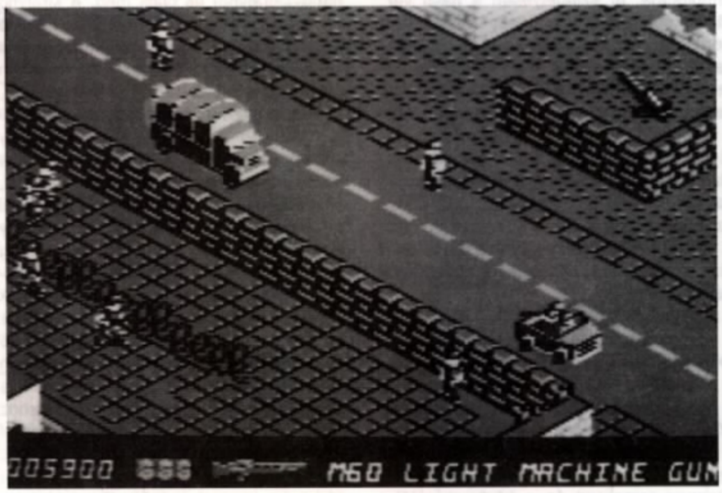
ADDAMS FAMILY

Aki látta a filmet, az bizonyára egyetért velem abban, hogy ebből a filmalkotásból normális játékot lehetetlen írni. Való igaz, nem is erőltette meg magát nagyon az Ocean, a játék nemes egyszerűséggel DEBIL. És emellett olyan nehéz is, hogy még a legedzettebbeknek is izzasztó perceket okoz majd. Tehát inkább ügyességi, mint mászkálós. Amint valakivel összeütközünk, ismét a szint elejére rak vissza a játék és ez egy idő után őrjítő. A grafika egyébként nem csúnya, csak ízléstelen. Aki imádja a filmadaptációkat és a kilátástalanul nehéz játékokat, az imádni fogja.

C-64

ARNIE

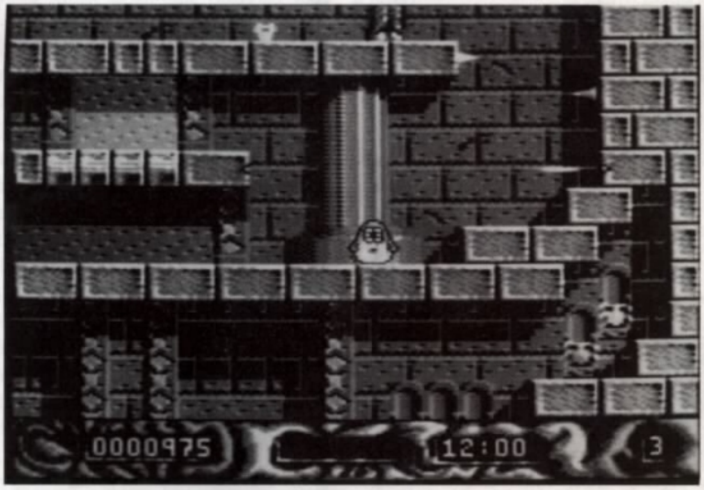
Egy „feltuningolt" shoot'em up a Zeppelin Games-től. Annak ellenére, hogy szinte csak nagyítóval láthatók a figurák, elég kellemes színfolt a hasonló szürkeségek mellett. A cél igen egyszerű: a talajon megjelenő kicsiny irányjelző nyilak követése, és az ellenfelek írtása. A piros (tábornoki?) ruhát viselő vitézeket lepuffantva extra fegyverekhez juthatunk. A grafika kellően színes és változatos, a stílus nagyjai is megirigyelhetnék néhol. (C64)



BLACK HORNET

Még egy csinos „sutemáp", ami kilóg a nagy átlagból. Persze ez sem pályázhat azt „Intellektuális Játékok Nagydíjára", mivel semmi más dolgunk nincs, mint pusztítani, ölni és rombolni. De azért a stílus szerelmesei megtalálják számításukat, ha megszerzik. Többpályás játék, esztétikus grafikával, rezgésmentes spriteokkal, nem is olyan bántó hangeffektekkel.(C-64)





BOD SQUAD

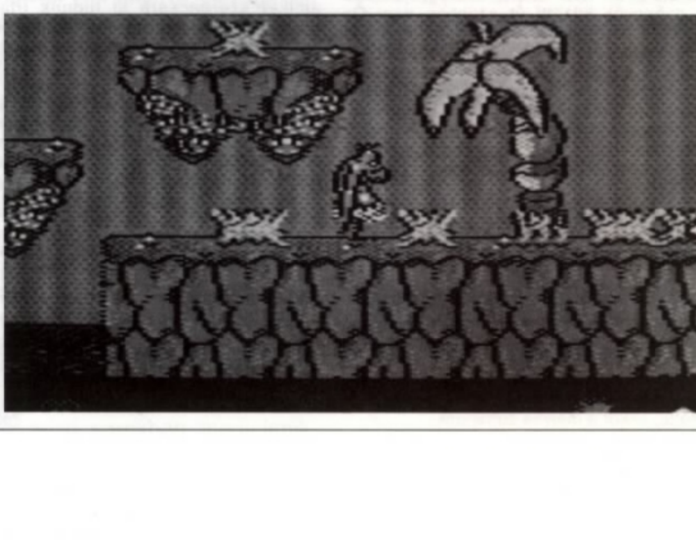
Izgalommal vegyes várakozás előzte meg a játék megjelenését, ugyanis a preview egy olyan aranyos figurát és olyan brilliáns grafikát mutatott be, hogy teljesen beindultam. Nem csalódtam, a game valóban pezsdítőleg hat a gyorsvonat sebességgel a mélybe tartó C64-en. Az utóbbi idők legkedvesebb figurája Bod, az idegen, aki 3 óriási labirintust kutat át, hogy elveszettnek hitt gyermekeit megtalálja. A feladat nem könnyű, annyi szent. Érdemes térképezni a piramis, a várkastély és a csőrendszer útvesztőiben.(C-64)

CHUCK ROCK

Ugh!" - bőgött fel Chuck, a kissé pocakos, görnyedt tartású, háromszál-hajú, rosszarcú, de akkori viszonylatban menő fejnek számító ősember, mikor barlangjába visszatérve észrevette, hogy élettársa, a még nála is vonzóbb Ophelia szőrén-szálán eltűnt. Diónyi agyában felvillant a szörnyű gyanú: ezt csak a gonosz Gazza tehette. Hogy hitvesét hajánál fogva visszahúzhassa meghitt barlangjukba, Chuck elindul a viszontagságos kalandok útján. Fegyverarzeálja egészen egyedi: egy jókora pocak, amit behúz, majd félelmetes hasizmát megfeszítve kitol. Nomeg egy 54-es méretű lúdtalp. Idétlenül hangzik, de HALÁLOSAN komoly fegyverek. És nem szabad megfeledkezni azokról a kisebb-nagyobb kövekről, amelyet könnyűszerrel emel a feje fölé és suhint ellenfelei felé. Ezek a kövek azonban nemcsak fegyverként használhatók, hanem ezekre felmászva, olyan helyekre ugorhat fel, ahová máshogy nem tudna, vagy feje fölé tartva, páncélként szolgál a fentről jövő támadás ellen (tehát ESZKÖZ-ként használja őket. Ezért ősEMBER!). Menet közben, hogy kondicióját fenntartsa, jópár cupákot, sonkát, fél disznót és egyéb ínyencséget kap be egy fél pillanat alatt.

Mind a 6 pálya változatos, a végszörnyek pedig minden idétlenséget felülmúlnak. De ebben azt hiszem minden egyes figura megegyezik: nagyon mulatságosak. A játékmenet is arra ösztönöz, hogy ha valahol elfogy az összes életünk, mindenképpen újrakezdjük, mert ezt nem lehet megunni. Az irányítás remek, a grafika és a zene a stílusnak megfelelő, a hangulat szuper. Mr Chuck Rock, minden bizonnyal az idei esztendő egyik nagy egyénisége lesz!

(C64, Amiga)



TANK DIVISION

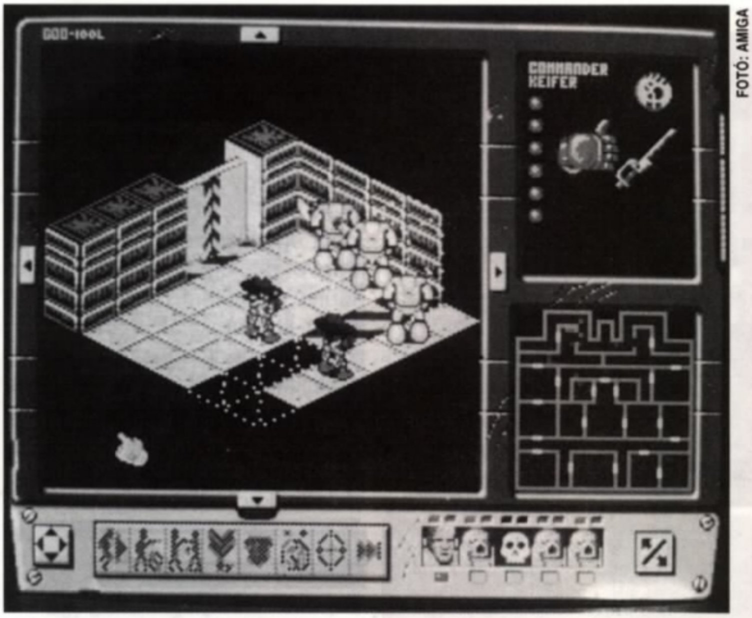
Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy TV-foci nevű videójáték úgy '82 körül. Az akkori ős most egy kicsit más ruhában, de alapvetően ugyanarra az ötletre épülve megjelent TD néven. A két kaput itt nem falak, hanem egy-egy tank védi. A lasztit a lövedékeikkel tudják mozgatni és az ellenfél hálójába terelni. Nem nagy durranás, inkább csak pukkanás, de azért két játékos remekül elidétlenkedhet vele egy darabig.

SHOE PEOPLE

Talán Dörmögő Dömötör lenne a legmegfelelőbb címfordítás az SP számára. Nem a tinédzserek játéka, az tuti. Akinek van 4-5 éves angolul remekül beszélő teskója, és megengedi neki, hogy praclijával a C64-es szentélyét bitorolja, az szerezze be az anyagot. A játék (?) célja vagy tárgyak, gyümölcsök, stb. felismerése (ide kell az angol nyelvtudás), vagy rajzolgatás és színezgetés kedv szerint. Mint egy kompjuterizált kifestőkönyv! Meg kell vallanom őszintén, hogy majd fél napot színezgettem, mázolgattam, a programmal... (C64)

QUADROPHENIA

Fémes grafika, vibráló hangeffektek, pergő játékmenet, könnyen emészthető játékszabályok, remek szórakozás; címszavakban így jellemezhető a Quadrophenia. A fémes grafikáról a kék és szürke formák bravúros keveréke gondolkodik, a digitalizált koppanások és zörrenések pedig remekül kiegészítik a grafika árasztotta hangulatot. A játékszabály pedig már ismerős lehet annak, aki a Su-Sweetet nyüstölte annak idején: lehulló gömböket kell egymás mellé-fölé ejteni úgy, hogy a saját golyóink egy 4-es (quadro) sort alkossanak vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, és persze ezzel egyidőben az ellenfél ugyanilyen szándékait is keresztülhúzzuk. Ha egy négyes sort sikerül összehoznunk, akkor a golyók elporladnak és mi kemény 100 pontot kasszírozunk. Ha öt gömböt sikerül egymás mellé helyeznünk, akkor az 300 pontot ér. Persze azért nem kapunk egy árva bonust sem, ha az ellenfelünk „porlasztása" után a leülepedő labda- →



FOTÓ: AMIGA

Majdnem minden Dragon magazinban (szerepjáték havilap) láthatunk fotókat, cikkeket a legújabb Space Crusade ólomfigurákról, játékokról. Ez ugyanis egy igen népszerű tabletop játék az USA-ban. A sci-fi környezetben játszódó sztori főhősei a legendás űrlovagok, akik természetesen a Káosz szolgái, a gonosz és sötét idegenek ellen harcolnak.

Egy stratégiai társasjáték számítógépes átirata

SPACE CRUSADE

csaink egymás mellé kerülve eltűnnek! Gyakran hosszú tervezgetéseink dőlnek így dugába.

A saját és az ellenfél golyóin kívül faldarabkák vagy mágikus golyók is hullhatnak az égből. A falak remekül elronthatják az addig felépített koncepciónkat, a varázsgömbök pedig abszolút kiszámíthatatlanok. Falat emelnek vagy bontanak, saját vagy az ellenfél golyóbisává változnak, avagy megbolondítják a joystickot. Ezt persze nem lehet előre tudni, csak a leérkezésük pillanatában derül ki, hogy milyen szándékkal vannak irántunk (legtöbbször mi szívunk). Hosszabb játék után kezdett az az érzésem lenni, hogy a gép csal, mivel a HARD fokozatot választva igencsak ránk jár a rúd. Az egyes szintek addig tartanak, amíg meghatározott számú gömb le nem hullott. A még elhelyezendő gömböcskék számát lent középen olvashatjuk le. Nem baj, ha kevesebb pontunk van, mint az ellenfélnek, ez nem feltétele a továbbjutásnak. Bőven elég, ha azt a rengeteg lehulló bogyót sikerül valahogy bepaszírozni a játéktérre.

RECKLESS RUFUS

A hosszú idő óta szürke és ötlettelen logikai játék-palettán ismét feltűnt egy hupilila színfolt, az Alternative Software-ház jóvoltából. Mint minden nagy durranás, ez is az ötletességével tűnt ki a tömegből. Egy kis kis guruló pacával kell a játéktéren szanaszét heverő gyémántdarabokat összegyűjtenünk. A gyöngyök közötti út azonban nem Óz varázsló sárga útja, mivel vagy nincs is közöttük összekötő folyosó, vagy csapdákkal és meglepetésekkel teli. Hogy mégis átbukfencezhessünk az egyik kőről a másikra, azért vannak közöttük számokkal megjelöltek is. Ezen számok jelentése az, hogy róluk elindulva hány lépést tehetünk a végtelen mélység felett. Minden lépéskor megjelenik alattunk, egy talajdarabka, amíg csak el nem fogy a rendelkezésre állók mindegyike. Persze nem csak számmal megjelölt kövek vannak a táblán, hanem jópár egyéb is, például:

Terelő-kocka: rájuk lépve rögtön továbblöknek a rajtuk látható nyíl irányába.

Kapcsoló-kocka: a játéktéren valahol bakapcsol egy addig láthatatlan kockát vagy kockákat.

Zsilip-kocka: ütemesen kinyílik, bezáródik. Ha éppen kinyíllott állapotban gurulnánk át felette, akkor a mélybe zuhanunk.

Homok-kocka: túl sokáig rajta állva benyel bennünket.

AC/DC-kocka: nemes egyszerűséggel agyonvág az áram.

Ragasztó-kocka: 10 másodpercig a rabjai maradunk.

Rágcsáló-kocka: megcsócsál bennünket. A legrosszabb az, hogy csak akkor válik láthatóvá, mikor már ráléptünk.

Óra-kocka: felgyorsítja az amúgy is elég gyorsan pergő időt (úgy kábé ötszörösére).

Persze, hogy ne érezzük magunkat túlságosan magányosnak, néhány kellemetlen ellenfél is nyüzsög a játéktéren, amiket szerencsére ki tudunk írtani. Lövedékünk természetesen nincs végtelen számú. Általában csak egyetlen haladási útvonal létezik, amire nem könnyű rájönni. Egy szint akkor van teljesítve, amikor az utolsó gyémántot is összeszedtük. 130 különböző pályát kell végigküzdeni, már akinek van elég ideje, türelme, idege, haja, stb. A kitartók és mindenre elszántak most hagyják abba az olvasást, mert a kevésbé türelmeseknek következnek a level-code-ok:

Level	11:4529	Level	21:8769
Level	31:6260	Level	41:0942
Level	51:3392	Level	61:9745
Level	71:2046	Level	81:6170
Level	91:8723	Level	101:7943
Level	111:5707	Level	121:1365

Zolee

A játék grafikája nagyon jó, az ún. „bájos izonometrikus" kategóriába tartozik, mint pl. az Utópia. A zene, a hangulat sem hagy kivetnivalót maga után. A szerzőgárda tehát profi volt, nem az ő hibájuk, hogy egy ilyen primitív játékot kellett csinálniuk. Ha szabad kezet kaptak volna, biztos, hogy valami listavezető dolgot lehetett volna belőle kihozni. Sajnos, kötötte őket az eredeti játék, amelynek egyik legnagyobb hibája, hogy nem lehet karaktereinket fejlesztgetni.

Maguk a szabályok nagyon egyszerűek: a játékot 1-3 játékos játszhatja, mindegyik egy-egy ötfős csapatot irányít. Ezek között csak minimális eltérés van (fegyverzetben és speciális felszerelésben). Minden csapat vezetője hat sebet bír ki, a többiek egyet. Egy csomó küldetés közül választhatunk, mindegyiknél meg van határozva a nyerési feltétel. Ez általában valakiknek vagy valamiknek az elpusztításában merül ki („SEEK AND DESTROY", „LOCATE AND EXTERMINATE", stb.)

A helyszin mindig egy idegen űrhajó, amely természetesen idegenekkel van tele. Űr-goblinok és káosz-harcosok az ellenfeleink, legkeményebbek a lélekszívók (soulsucker) és a rettenetes Dreadnought. Minden játékos csapata egy űrjárművel kapcsolódik az anyahajóhoz. Ide kell visszatérni a küldetés teljesítése után.

Kezdetben a térképet felülnézetben látjuk, de bármikor átválthatunk a csodás 3D-s képre. A játékosok sorban lépnek. Minden figurával lehet mozogni és harcolni, valamint felszerelést használni. A figurára clickelve választhatjuk ki, hogy vele akarunk tevékenykedni. Ekkor a jobb felső sarokban megjelenik, hogy hány életpontja (piros pöttyös), és milyen fegyvere van. A parancsnok karddal harcol. Ez nagyon effektív, de csak közelharcban jó. A kis kézifegyverek gyengébbek, de hordozójuk többet tud lépni, kevésbé van megterhelve. A géppuskaszerű fegyverrel többet lehet lőni, a nagy fegyver több mezőre is hat. Maga a harc nagyon egyszerű: azokra lőhetünk (2. ikon alul), akik lővonalban vannak. A támadó dob kockákkal (az eredmény 0-3 közötti). Az orkok eltalálásához ezek összegének legalább kettőnek, a többi figuránál (beleértve a mi karaktereinket is) háromnak, Dreadnought ellen négy-nek kell lennie. Ekkor a célpont veszít egy életpontot (vagyis a parancsnokunkat kivéve elpusztul). Közelharcnál (3. ikon) a védő is dobhat, és aki kevesebbet dob, az annyi életpontot veszít, amennyivel kevesebbet dobott. Ha a fegyverünkhöz van célzókereszt, akkor egy kockával mindig újra dobhatunk.



FOTÓ: AMIGA

A mozgás az első ikon kiválasztásával történik. Egy körben egy figura csak egyszer mozoghat, de hogy a támadás előtt vagy után, azt ő választja meg. Az 5. ikon a speciális felszerelés használata. Az elsősegély-csomaggal a parancsnok meggyógyíthatja magát, a vakító gránáttal egy körre harcképtelenné tehetjük ellenfeleinket. A 7. ikon a radar. Azok az ellenfeleink, akiket radarral megtaláltunk, mozogni kezdenek! Ha a 6. ikon él, akkor a térképen tetszőleges ajtót nyithatunk és zárhatunk. Ez azért jó, mert ha valaki az ajtóban áll, és azt rázárjuk, akkor azonnal meghal. Így pl. könnyedén kivégezhető a Dreadnought is. Megfigyelésem szerint, ha sokáig nem radaroztam, és ajtó közelében voltam, akkor kaptam meg ezt az ikont. A 8. ikonnal fejezzük be a lépést.

Amikor az ellenfél lép, általában történik valamilyen véletlenszerű esemény: megjelenik egy soulsucker, felrobban a talpunk alatt egy booby trap, lőni kezd ránk az automata védelmi rendszer. Ezen kívül az időnk is korlátozva van, így nem csoda, ha esetleg a már teljesen megpucolt űrhajón is el tudunk patkolni. A küldetések egyben nehézségi sorrendet is jelentenek. Újabb ellenfelek sajnos nem jelennek meg (már az elsőben megtalálható mindegyik fajta), legfeljebb az androidok és a soulsuckerek száma nő meg.

Mike Murphy

Engem a játék nem nagyon nyűgözött le, hasonlóan a Hero Quest-hez, a társasjáték számítógépre vitt változata végképp elvett minden varázst. Ha legalább a főnökünk fejlődhetne, sokkal jobb lenne a játék! De azért biztosan lesz, akinek tetszik.

AMIGA / C-64

GRAFIKA	74
ZENE	61
JÁTSZHATÓSÁG	80
Összesen	76

ÉLET A BOLYGÓN

DUNE

Ami a munkaerőt illeti az is akad a bolygón: a Fremenek személyében. A Spicétől kékszemű Fremenek a bolygó eldugott helyein, földalatti barlangokban laknak és spice után kutatnak a homokbányákban.

Helyenként kereskedeőtelepek is alakultak, ahol munkagépeket, orni-kat, sőt még fegyvereket is lehet vásárolni - persze jó sok spicéért, ami az egyetlen általános fizetőeszköz a bolygón. A Fremenek élete nem telik eseménytelenül: A Dune északi felét lakó Harkonnenek igyekeznek kiszorítani a bolygóról a Fremeneket, és leigázni őket, hogy a talajt teljesen kizsigerelhessék. A Fremen nép ősi legendában hisz, miszerint eljön majd a Megváltó, aki a Fremenek segítségével kiűzi a bolygóról a Harkonneneket.

Miután a leendő Messiás szerepében átvesszük az irányítást, szemléljük meg a képernyőt. A felső részen az aktuális személyt, illetve helyszínt láthatjuk, az alsón pedig a következőket: jobb oldalon egy könyvet a Dune bolygó politikai helyzetéről, természeti adottságairól, s a velünk történt eddigi eseményekről. Gyakorlatilag nem szükséges a végigjátszáshoz. Az első kis kockában olvashatjuk le, hogy hányadik napban járunk, s ezen belül melyik napszakban. Mellette két kockában az épp velünk levő egy vagy két szereplő arcképét látjuk. Az alsó rész bal oldalán a mozgatónyilak helyezkednek el. Ha a palotában vagyunk a középső piros gombbal lehívhatjuk a palota alaprajzát. A közéső sorban az aktuális helyszínen választható cselekvések állnak. Például a szobában lévőkkel társaloghatunk ezen az úton, a velünk lévőkkel úgyszintén. Ha négynél több szereplő van mellettünk, az others...-el ugorhatunk a többi névre. Mindig áll itt egy mondat:

SEE DUNE MAP: ekkor a Dune aktuális részletét látjuk, rajta a feltárt bányákat és az ott dolgozó embereket. Az alsó menü megváltozik: a jobb oldalon lévő bolygóra clickelve a kérpernyő felső részén a Dune jelenik meg, az eddig befásított területek zöld színnel jelölve. Az alsó ikonsor: jobb oldalt a nyilakkal a bolygót forgathatjuk, a bal oldali kockára clickelve visszakerülünk az előző menübe. A középső részen a következők állnak:

EXIT GLOBE: vissza az előző menübe.

SAVE/LOAD GAME: játékállás mentés/töltés max két helyre, a másik két helyet a játék fenntartja a maga számára: LAST ENTERIN INTO THE PALACE/INTO A NEW SIECH (legutolsó belépés a palotába/vagy egy új bányába)

OPTIONS AND EXIT: zene be-ki, EXIT-el kilépés.

SEE RESULTS: diagrammokon tekinthetjük meg a mi és a Harkonnenek területének, termelésének, népességének százalékos arányát.



FOTÓ: PC

Az Atreides családot a Dune bolygóra küldték, egyelőre nem tudni mi célból. A család feje Duke leto Atreides, felesége Jessica és fiuk Paul a homoksivataggal borított bolygón kaptak egy palotát. A bolygó egyvalamiért lényeges az Univezum számára: a spice miatt. Ezt a lülönleges anyagot a bolygón élő egyetlen állatnak a wormnak – azaz a homokféregnek – az ürülékéből vonják ki. A spice fogyasztása meghosszabítja az emberek életét, és szemük teljesen kék lesz tőle.

Visszalépve a térképkijelzéses módhoz: a bal oldali nyilakkal a felszínt tologathatjuk. Középen a következők állnak:

EXIT MAPS: kilépés

GIVE ORDERS TO TROOP/CONTACT FREMEN TROOPS: így tudunk utasításokat adni a kiválasztott vezetőnek ott, ahol jelenleg tartózkodunk/és ha már tudunk agyhullámokon keresztül kommunikálni a tőlünk távol lévő vezetőkkel is értekezhetünk.

SEE SPICE DENSITY: megszemlélhetjük egy kis térképen a különböző területek spice-tartalmát.

TAKE AN ORNI: Ornira szállunk.

FIND PROSPECTORS: A talajkutatók jelenlegi helyére ugrik a térkép.

Ha van egy kiválasztott ember, akinek utasításokat adunk a következő menü jelenik meg:

ASK FOR MORE INFORMATION: információt kérni. Ekkor tudhatjuk meg, hogy az illető Fremennek hány embere van, hány százalék a motíváció, és mennyire képzettek jelenlegi munkájukban (trial-semennyire, novice-kezdők, average-közepesen, efficient-hatékonyak, skilled-jók, expert-kiválóak.) Ha bányásznak, eddig hány kg-ot termeltek, jelenleg hány kg-ot termelnek óránként.

MODIFY EQUIMPET: felszerelést adhatunk a csoportnak (harvester-munkagép, orni-repülő - jó ha van a munkagép mellett -, knife-kés, laser guns-lézerpisztolyok, veirding modules-pusztító fegyver, atomic-atomfegyver). Vigyázat! Ha egy bányában van valamilyen felszerelés, az még nem jelenti azt, hogy használják is, előbb nekik kell adni!

MOVE TROOP: a csoportot egy új helyszínre küldeni.

CUT CONTACTNO MORE ORDERS: A beszélgetés megszakítása.

CHANGE TROOP OCCUPATION: a csoport profiljának megválasztása:

SPEC. IN SPICE: bányászat,

SPEC. IN ARMY: fegyverkezés,

SPEÇ IN ECOLOGY: növénytermelés.

Ha már valamivel fog-lalatoskodnak, akkor választhatjuk a **GO AND SEARCH FOR EQUIPMENT**-et, amivel elin-dulnak felszerelést keresni a környező bányákban. Ha vásároltunk valamilyen terméket a kereskedőnél, akkor is így küldhetjük el a csapatot érte.

A csoport mindig csak a saját profiljának megfelelőt fogja elhozni!

A katonai kiképzés alatt lévő csapatoknál választhatjuk az **ESPIOGNE**-t, amivel kémkedni küldjük a csapatot a Harkonnen bázis után. Ez csak határmenti térségeknél érvényes!

A növénytermelők csak olyan helyen tudják elkezdeni a termelést, ahol víz is található. Kutat a **...WIND-TRAP** utasítással ásathatunk.

Ha a bolygón magára a bányára clickelünk megjelenik a **GO THERE WITH ORNI,** azaz odarepülünk. Ha már tudunk Worm-ot hívni, és jelenleg a sivatagban állunk, ekkor **GO THERE RIDING A WORM**-al juthatunk oda. Az almenükből minden esetben a **Chanel**-el léphetünk ki.

Ha a sivatagban állunk **CALL A WORM**-al homokférget hívhatunk, s utazhatunk vele úgy mint az ornival. A **WAIT FOR MORNING/EVENING**-el a reggelt vagy az estét várhatjuk meg.

Ha kiválasztunk egy szereplőt akivel beszélni akarunk, a következő mondatok jelnnek meg:

TALK TO ME: beszélj nekem
COME WITH ME: gyere velem
WORK FOR ME: dolgozz nekem
RALLY ME: hódolj be

Az utóbbi kettő csak akkor van, ha Fremen vezetővel beszélünk. Ha már nekünk dolgozik a Fremen akkor a **GIVE ORDERS TO TROOPS**-al adhatunk neki utasításokat (lásd fent).

A sztori felépítése szokatlan: kalandelemek és stratégiai elemek ötvözete fantasztikus kivitelben. A történet elején vannak a kalandos elemek, amelyekből megismerhetjük az összes szereplőt, felderíthetjük a palota termeit, s véglegesen kiderül, hogy mi vagyunk a Messiás. Miután „túljutunk" ezeken a részeken, főleg a stratégiai elemek dominálnak és kizárólag a játékoson múlik, hogy milyen stratégiával jut el a győzelemhez. Épp ezért teljes leírást csak az első részhez érdemes adni, hisz a leírtak alapján a kezelés és a lényeg egyértelmű lesz mindenki számára.

A palotában keressük fel apánkat, a DUKE LETO ATREIDEST, aki közli velünk, hogy Gurney Halleck a katonai szakértő hosszasan elmaradt egy bányában. Anyánk, JESSICA azt is meg tudja mondani, hogy Carthag Tuekbe utazott. Feladatatunk megnézni, hogy miért marad így el. A palota elé érve választhatjuk a TAKE AN ORNI-t, amely segítségével orninkba szállunk. Most egy térképen kell kiválasztani az uticélt.

Választhatunk az eddig felfedezett bányák (az elején 3) és nyolc égtáj között. Ha a kiválasztott helyszínre megyünk, utazás közben a végcélra ugorhatunk **(SKIP TO DESTINATION)**, illetve célt változtathatunk **(CHANGE DESTINATION)**. Ha csak úgy vaktában indulunk valamerre a **BACK TO STARTING POINT**-al visszarepülhetünk a starthoz, a **GO TOWARDS PLACE**-el pedig a legközelebbi helyre érkezünk.



FOTÓ: PC

C-Tuek: itt található Gurney aki a Fremenekről és Siechekről (bányák, spice termelő helyek) beszél. Egyébként a játék elején őt kérdezgetve sok információt tudhatunk meg arról, hogy mikor, hová menjünk, mit csináljunk (hívjuk magunkkal). Az itt lévő Frement specializáljuk spice bányászatra. Ezután repüljünk. C-Hargba és nyerjük meg magunknak termelésre az itt lévő Frement, és térjünk vissza a palotába, ahol apánk a stilsuitekről tájékoztat: a stilsuitek elengedhetetlen ruhadarabok a sivatagban, hisz funkciójukat tekintve a vizelettől az izzadságig mindent visszaalakítanak vízzé. Gurneyt kérdezve eszébe jut, hogy a C-Tueki Fremen tud valamit egy stilsuit gyárról. Utazzunk el ide és a Frementől megtudjuk, hogy keletre van egy gyár. A térképen kiválasztva a megfelelő irányt (eastwards) kis idő múlva Gurney meglátja a bányát. Az itt lakó Frement megnyerve stilsuitekhez jutunk és egy újabb munkaerőhöz, akinek ne felejtsük el odaadni az itt található harvestert. Újabb két bányához is eljuthatunk. Repüljünk el ezekhez de sajnos az itt lakó Fremenek még nem tudják elkezdeni a munkát, mert még nincs felderítve a terület. Most utazzunk C-Timinbe már hajlandók nekünk dolgozni a talajkutatók, s egyúttal küldjük is el őket a két új helyszínre (Move trooppal). Utazzunk vissza a palotába, ahova már a stilsuitek megérkeztek. A következő szobában találkozunk Duncan Idanhoval a gazdasági vezetővel aki gratulál nekünk, apánk megdícsér s a palota rejtett szobáiról ad felvilágosítást. Anyánkat hívjuk magunkkal, mert felfedezi a stilsuites szobában balra levő ajtót amely mögött egy kommunikációs szoba rejtőzik. Ezután utazzunk Tuono Tabrba, mert az itt dolgozók a harvester segítségével felfedeztek észak-keletre egy új bányát. Ez a bánya üres, de található itt két harvester. A szomszédos két bányából küldjük el ezekért az embereket (GO AND SEARCH...). Visszautazva a palotába egy üzenet fogad minket a kommunikációs szobában: ezt a **WIEW NEW MESSAGES**-el nézhetjük meg. Emperor shaddam IV. spicét követel lőlünk. Ezt a játék folyamán 4-7 naponként, megismétli s mindig megmondja hány nap múlva kéri a következő adagot. Ekkor ne felejtsünk el újra idejönni, és megnézni a vetítőn, hogy hány kg-ot kér. Ezután keressük fel Ducan-t, aki arról tudósít bennünket, milyen arányú a termelésünk, összesen mennyi a spice készletünk. Ha Emperor-nap van a közvetkezők közül választhatunk a beszélgetés után:

ARGUE: alkudni, hogy többet küldhessünk, ennek értelme csak az, hogy egy-két nappal később kéri a következő adagot.

ACCEPT: elküldeni a kívánt mennyiséget (ne felejtsük el magunkkal hívni a kommunikációs szobába, ahol elküldjük a spicét, s kapjuk a következő szállítás dátumát!).

REFUSE: Nem küldeni (ezt lehetőleg ne csináljuk, mert így igen hamar meghalunk).

Egyébként a kereskedőknek való fizetés is ily módon történik, csak akor nem kell a kommunikációs szobába menni.

Most, hogy megértettük, mi célból küldték ide családunkat, a lehető legjobb arányú termelésre törekedjünk, mert ha kevés a spice és nem tudunk küldeni, meghalunk.



Visszatérve a sztorihoz: T-Tabri Fremen keletre tud egy bányát, amit feltétlenül keressünk fel hisz igen sok felszerelés található itt (bár nem lakja senki ezt a helyet). Miután megtekintettük az első Emperor üzenetet keressük fel Duncant. Duncan T-Tabri fickótól jó területekről halott, ezért utazzunk fel ide. A Fremen a délkeleti irányt ajánlja, tehát szálljunk orniba. DK felé nemsokára T-Timinbe érünk, ahol egy nőszemély lakik, HARAH, akit rögtön hivjunk is magunkkal. Az ő nyomán 3 új bányához jutunk: Habbanya-Timin, Tuek, Tabrhoz. Az utóbbi vezetője addig nem áll be hozzánk, amíg nem tudunk agyhullámokon keresztül kommunikálni. Az előző kettő közül valamelyiket küldjük el a T-Timini harvesterért. Ne feledkezzünk meg arról, hogy ezek a területek még nincsenek feltárva!

Visszatérve a palotába anyánk tanácsára menjünk ki EGYEDÜL a sivatagba. Üzenetet kapunk agyhullámon keresztül! Ezután már így is tudunk értekezni a Fremenekkel. Arról értesülünk, hogy Emperor, az Univerzum ura, üzent. Nézzük meg és a fent írtak alapján intézkedjünk. Miután elküldük az első adag spicét, rossz hír fogad: Gurney eltűnt. Egyelőre ne törődjünk vele inkább nyerjük meg a H-Tabr-i fickót magunknak. Innen visszatérve a palotába apánk tanácsára anyánkkal menjünk be a stillsuites szobába, ahol beszélgetés közben felfedez egy titkos ajtót jobbra. Gurney találjuk mögötte ájultan. Jessicát hagyjuk itt, mi pedig keressünk fel apánkat, aki egy mentális tulajdonságokkal rendelkező emberről sdzól, akit a kommunikációs szobában találunk Thufit Hawat a neve. Visszatérve vele együtt a szobába, hatástalanítja a fegyverraktár csapdáját, amitől Gurney elájult. Most már nyugodtan beléphetünk. Ezek a fegyverek jól jönnek majd a Harkonnenek ellen, de előbb kéne egy Fremen vezér: Harah tudja ki az, aki erre alkalmas, csak elfelejtette a nevét. A Fremeneket kérdegetve megtudjuk: Stilgar. harahnak erre eszébe jut, hogy merre lakik Stilgar: a palotától nyugatra kell utazni sokat. Shyhaya-Clam-tól Harah tanácsára Ny-ra menjünk. Ott nemsokára megtaláljuk Stilgart. Hívjuk magunkkal. Evvel nyertünk újabb öt bányát, és a Fremenek hajlandóak katonáskodni is (az új területeken lévőket érdemes erre specializálni). Otthonunkban szüleik köszöntik Stilgart. Gurneyt ezután a katonai csapatok kiképzésére alkalmazzuk (érdemes egy helyre 5-6 csapatot hívni, és odavinni Gurneyt) Mostanában kaphatjuk meg a Báró üzetetét - aki a Harkonnene feje -, hogy fékezzük magunkat a termelés terén. Apánkkal épphogy megbeszéljük a dolgokat, máris Fezd-Rautha, az őrült Harkonnen fenyegetéseit láthajuk. A dolgokat érdemes Thufittal megtárgyalni, jó tanácsokat ad. Ducan arról panaszkodik, hogy nincs elég munkagépünk, s nem tudja, hogyan lehetne szerezni. Stilgar a kereskedőközpontokat ajánlja, s Haraht kérdezve efelől ő tud egyet a „hal" szájában (természeti jelenség). Harah panaszkodik, hogy a hosszú úttól elfáradt, s szeretne hazamenni, tehát vigyük el T-Timinbe. Most, hogy egyedül vagyunk Stilgárral, új területekről beszél: Oxtyn-Pyons (a kereskedőváros)-tól ny-ra. Oxtyn-Tabrba jutunk, ahol Chani-t találjuk. Menjünk ki vele egy este a sivatagba, ahol egy kis szerelmi jelenetet láthatunk.Chani útján négy új bányához jutunk, ezeket keressük fel. Körülbelül mostanában hív minket anyánk, hogy tragédia történt a palotában. Menjünk oda és megtudjuk, hogy apánkat megölték a Harkonnenek. Thufit azt mondja, hogy az ornik nem elég biztonságosak és a Wormok nagyobb biztonságot nyújtanak a Harkonnenek ellen. Most menjünk ki Stilgarral a sivatagba és már tudunk Wormot hívni. A T-Tabri csoport most már hajlandó elhagyni területét úgyhogy küldjük is el őket. Thufit arról beszél, hogy a Harkonnenek megállítására más mód is van, és ennek titka a palotában rejlik. Most utazzunk T-Tabrba, menjünk be a legbelső szobába és meglátunk egy vízzel teli medencét. Stilgarnak REFUSE-t mondjunk azaz ne igyunk a vízből. Anyánkkal menjünk el abba a szobába ahol Gurney elájult és ő érezni fog jobbra egy újabb ajtót, ami mögött növények vannak. Chanival O-Tabrba menjünk és a tanácsára utazzunk innen nyugatra. Felfedezve S-Tueket menjünk be és Kynes-el (aki növényekkel foglalkozik) együtt lépjünk a belső növényházba. Ezután már tudjuk növénytermelésre specializálni a Fremeneket. Ahova növényt telepítünk ott többé nem lehet bányászni, de a Harkonnenek se mennek oda. Ezzel nyertünk négy területet és egy újabb kereskedő központot. C-Timinből ÉNY-ra indulva újabb kereskedőre bukkanunk, akinél már pusztító fegyver is kapható. Körülbelül mostanában megbetegszik egy csoport, oda kell, hogy vigyük Chanit gyógyítani. Amire meggyógyítja őket elrabolják a Harkonnenek (Rauta erről üzen is nekünk), és egy erődbe találhatjuk meg.

Koronczai Gáspár

Ez az a pont a játékban ahol már mindent tudunk csinálni, kizárólag a stratégiánkon múlik a győzelem. Még annyit, hogy a végén, amikor a kezünkben van a Harkonnen palota, igyunk a vízből.

PC	AMIGA	
GRAFIKA	100	Összesen
ZENE	89	93
JÁTSZHATÓSÁG	89	

AMIGA 500 KONTRA AMIGA PLUS

Mind a régi amigások, mind a leendő amigások körében számos találgatást sem nélkülöző vita folyik manapság a régi Amiga 500 és az új 500 PLUS összehasonlítását illetően. Különösen, ami a konpetibilitást illeti, azaz akkor mi az a **PLUS** amit az új konstrukció nyújt, és végső soron érdemes a kicsit drágább 500 PLUS-t választani. Néhány gondolat erejéig erre szeretnénk némi útbaigazgatást adni.

Akármilyen furcsának is tűnik a kompatibilitási kérdést igazából fordítva kellene feltenni, hiszen előbb-utóbb az lesz az igazi kérdés, hogy az immár kimondottan az 500 PLUS új operációs rendszerére írt programok funak-e majd a régi gépeken. De kezdjük az elején, mégpedig avval, hogy megnézzük mi a hardver különbség a két gép között!

Az 500 PLUS 1MB ChipRam-mal rendelkezik, míg az 500-as mindössze 512 Kbyte-tal. Az 500 PLUS új operációs rendszere a Kickstart V2.0 (pontosabban V2.04), amelyhez az új, mai korszerű irányvonalaknak megfelelő három dimenziós kinézetű Workbench 2 tartozik. Emellett a grafikáért felelős Agnus és Denise névre hallgató chipek is újak lettek, lehetővé téve számos új képernyő felbontást és formátumot. Látszik tehát, hogy habár az 500 PLUS számos új szolgáltatással rendelkezik alapvetően azonban a két gép nem tér el egymástól. a Commodore cégnek is a kompatibilitás maximális megtartása volt a célja. Visszatérve először a fordított kérdésre az látszik, hogy ha a programozók elkezdik kihasználni az új Kickstart nyújtotta lehetőségeket, akkor ezek a programok nem, vagy csak korlátozással futtathatók majd a régi 500-as gépeken. Hogy mégsem ez az igazi kérdés, annak az az oka, hogy a programozók jelentős része még a régi Kickstart alatt írja a programokat (ilyen gép van kéznél?!), vagy piaci megfontolásokból (a régi Amigából még sokkal több van) nem használja ki az új rendszer nyújtotta lehetőségeket. A Public Domain programok között már ma is egyre több olyannal találkozhatunk, ahol az **only Kickstart 2** felirat figyelmeztet, hogy a program csak az új rendszer alatt fut. Ahogy nőni fog az 500 PLUS tábora, úgy előbb-utóbb a kereskedelmi programok között is megjelennek majd az ilyen programok.

Éppen ezért a sokat vitatott kérdés ma még úgy merül fel, hogy a programok mekkora hányada nem fut az új gépen. De miért is nem fut? Hiszen az 500 PLUS tudja mindazt, sőt többet is, mint a régi. Ennek oka legtöbbször programozói hibára vezethető vissza. Ugyanis a programozó - főképp a másolásvédelmi trükkök megvalósítása érdekében - nem vette figyelembe az új rendszer sajátosságait, ill. igen régi programoknál ezt nem is volt módjában figyelembe venni. Ezért - főképp a játékok között - szép számmal található olyan, amely nem fut az 500 PLUS-on. Nyugati becslések szerint ez néhány százalék, de biztosat senki sem tud, mert ráadásul az összképet a feltört programok is jelentősen befolyásolják. Sok esetben ugyanis a feltörés teszi inkompatibilissé a programot. A felhasználói programoknál sokkal egyértelműbb a helyzet. A nem kompatibilis program ritka, mint a fehér holló.

Összefoglalva ha valaki ma az 500 PLUS mellett dönt, akkor biztosan le kell mondjon jónéhány régebbi játékprogramról, különösen, ha csak a feltört változatához tud hozzájutni. Azonban az újonnan megjelenő játékoknál, valamint a felhasználói programoknál csak nagyon ritkán lesz gondja, viszont előbb-utóbb kárpótlást jelentenek majd az új rendszer nyújtotta lehetőségek, különösen akkor, ha nem csak kizárólag játszani akarunk, hanem pl. programozni is. Ízelítőül ismertetünk egy, a használati utasításban sem leírt trükköt, amelynek segítségével az 500 PLUS-nál a betöltést (bútolást) a külső floppy meghajtóról is végezhetjük. Amikor a belső meghajtóról elindulna a bútolás nyomjuk le mindkét egérgombot és tartsuk addig lenyomva, amíg egy érdekes menü meg nem jelenik. Itt lehet kiválasztani, hogy a bútolás honnan történjen.

Egy éve még a MicroProse Railroad Tycoonja kápráztatta el a szimulációk rajongóit. És az év végén a cég még magasabbra emelte a mércét. A Civilisationban feladatunk ha lehet még összetettebb és izgalmasabb mint elődjében. A játékot kísérő képek pedig fantasztikusak.

Fantasztikus képek

CIVILISATION

A történet hatezer évvel ezelőtt kezdődik, amikor egy maroknyi törzs - lehet római, egyiptomi, indiai vagy akár zulu - zseniális vezérük irányításával elindul a fejlett civilizáció, a világ és a világűr meghódítása felé. Eközben fel kell fedezniük mindent, ami a társadalmak és a tudomány fejlődését szolgálja, háborúkat kell vívniuk és békéket kell kötniük.

A bevezető képsorok röviden bemutatják a Föld és az élővilág kialakulását. Végül pedig megjelenik az ember. Az emberek egy kis csoportja pedig elindul, hogy életükhöz megfelelő területet találjanak, és ott várost alapítsanak. A város hamarosan növekedni, terjeszkedni kezd, építkezik, és ontja magából a katonákat, telepeseket. A tudósok hozzálátnak első kutatásaikhoz. A felfedezések pedig tovább gyorsítják, fejlesztik a hadsereget és az építkezést. A katonák és telepesek eközben elindulnak, hogy új földrészeket, népeket fedezzenek fel és hódítsanak meg. Persze közben nekünk is van némi tennivalónk:

A képernyőn általában a térkép egy kinagyított részletét látjuk. Ezen a városokat négyzetek, az egységeket pedig kis ábrák jelzik. Az egyes népek városait, csapatait eltérő színükről megkülönböztethetjük meg. A bal felső sarokban a teljes térképet találjuk kicsiben. Mindkét térképen a még felfedezetlen területeket sötét foltok rejtik, a soron következő egység pedig fehéren villog. Ha a kis térkép fölött valahol megnyomjuk a tűzgombot, a nagyított részen rögtön az a terület jelenik meg. A kép bal szélén palotánkat látjuk. Fölötte a fehér csík a békében eltelt éveket mutatja, alatta pedig megtaláljuk lakosaink számát, a dátumot és vagyonunkat. A kigyulladó lámpa a legutolsó kutatás állását, a karika színe pedig a légszennyezés mértékét jelzi. Végül a dátum melletti három szám az éves összjövedelem felosztását mutatja. Az első szám a luxuscikkek, a második a kincstár, az utolsó pedig a tudomány részesedését



FOTÓ: PC

jelenti. A kép tetején lévő menüben lehetőségeink a következők:

Game

A Tax Rate pontban kell beállítanunk, hogy a bevételek hány százalékát fordítjuk tudományra, illetve a kincstár gyarapítására. Kezdetben érdemes minél többet fordítani a kutatásokra, hiszen ez gyorsítja a fejlődést. Később a rengeteg épület karbantartása már olyan sok pénzbe kerül, hogy alig lesz lehetőségünk újabb felfedezésekre. Ha pedig egy épület javításaira már nem marad pénz a kasszában, a város kénytelen lebontani azt.

A Luxuries pontban az előzőhöz hasonlóan a tudomány kárára növelhetjük a luxuskiadásokat. A fejlett társadalmakban (például demokráciákban) a boldogtalan emberek hamar fellázadnak. Ők pedig akkor lesznek boldogok, ha felépítjük a városokban a szükséges épületeket és kellő összeget fordítunk luxus célokra.

A Find City paranccsal egy várost kereshetünk meg a térképen neve alapján.

A Revolution pontban a kormány megdöntésére és új társadalmi rend választására van módunk. A fejlettebb rendekben az emberek sokkal hatékonyabban dolgoznak, viszont hamarabb fellázadnak, ha nem érzik jól magukat és beleszólnak katonai döntésekbe (igazán akkor boldogok, ha nincsenek katonák és háborúk).

A Retire a játék befejezése. Itt megtudjuk, hány százalékot értünk el a játék során, és ez a teljesítmény melyik nagy uralkodó eredményeivel mérhető össze. 5000 pont jelenti a 100 százalékot, de ez még a legkönnyebb fokozatban is elérhetetlennek tűnik.

Orders

Minden egységünknek évente új parancsot adhatunk. Ez például lehet valamilyen mozgás a numerikus billentyűzet segítségével. Ugyancsak a nyilak segítségével szállhatunk csapatunkkal hajóra is.

A lépések közben a kép bal szélén olvashatjuk, milyen területen állunk éppen és hány mezőt léphetünk még. Ha utak vagy vasútvonalak mentén mozgunk, sokkal gyorsabban haladhatunk, sokkal nagyobb távolságokat tehetünk meg, mint egyébként. Ha menet közben egy másik nép városára vagy figurájára lépünk, rögtön megtámadjuk egyik katonáját. Ekkor a rövid csata az egyik fél teljes megsemmisüléséig tart. Az a katona, aki megnyer egy ütközetet, vagy olyan városból származik, ahol vannak barakkok, veteránná válik, ez pedig másfélszeresére növeli támadóerejét.

A mozgáson túl egy katonai egységnek a következő utasításokat adhatjuk:

No Orders – Ebben az évben nem kell a csapatnak semmit tennie.

Wait – Ha előbb egy másik csapattal akarunk lépni, ezzel várakozhatunk.

Fortify – Ekkor a katonák beássák magukat, amitől védekező erejük másfélszeresére nő. Érdemes minden várost ilyen katonákkal őriztetni, hiszen ez nem csak a biztonságot, hanem az emberek nyugalmát is növeli. A védekező katonáknak később nem kell minden évben parancsot adnunk. Ha újra mozgósítani akarjuk őket - például egy hajót vagy egy várost akarunk elhagyni -, nyomjuk meg a városon, a hajón vagy a katonán a tűzgombot, majd a megjelenő listában (amikor egy helyen több katona van) újra válasszuk ki az egységünket jelző ikont.

Sentry – A hajók és repülők esetén a Fortify nem alkalmazható. Helyette adhatjuk ki ezt az utasítást.

Disband Unit Ha egy egység vagy katonatípus már túlhaladott, vagy a városnak nincs rá szüksége, gyorsan szüntessük meg.

Pillage Egy ostromlott várost körülvevő mezőgazdaságot, bányákat és utakat tehetjük tönkre ezzel a paranccsal. Így a város hamar legyengül, de később nekünk sem lesz sok hasznunk az elfoglalásából.

A játék során végig különleges szerepet kap a telepes egység (settler). A telepesek feladata tulajdonképpen újabb városok alapítása, a földek megmunkálása, utak lerakása. Ezért létezik néhány parancs, amelyet csak a telepeseknél adhatunk ki:

Build Mines Bánya építése. A parancsnak csak a hegyek között van értelme.

Build Fortress Erőd, amely növeli a védekező katonák erejét. A városokban nem építhetünk erődöt.

Irregation Öntözőcsatorna. Csak olyan területeken építhetjük meg, amely közvetlen kapcsolatban áll valamilyen vízzel, például egy másik csatornával.

Change to Grassland/Forest A használhatatlan területeket változtathatjuk egy fokkal jobbá.

Road A városainkat érdemes utakkal összekötnünk, hiszen ezen egységeink sokkal gyorsabban mozoghatnak.

Railroad A vasútvonal a még gyorsabb közlekedést segíti. Csak már létező utak mentén fektethetünk le síneket, és csak azután, hogy tudósaink felfedezték a vonatot. Sajnos a megépített utakon ellenségeink is ugyanolyan gyorsan fognak közlekedni, mint mi.

Pollution Az erősen iparosodott városok mellett hamar megjelennnek a légszennyezést jelző fekete foltok. A parancs hatására a telepesek ezeket a területeket tisztítják meg.

Found New City Új város alapítása. Városainkat nem érdemes túl közel telepítenünk egymáshoz, hiszen egymást akadályoznák a terjeszkedésben. Amikor lerakjuk az alapokat, a telepesek beköltöznek az első házakba és rögtön munkához látnak.

A városalapítás után azonnal megjelenik a város képernyője, melyhez minden nagy esemény, például az építkezések befezése után visszatérünk. Ide jutunk akkor is, ha a város mezőjén megnyomjuk a tűzgombot.

Ezen a képen baloldalt a lakosok számát, a termelt egységeket, az élelemtartalékot, jobboldalt pedig az eddig épített épületeket látjuk. Középen a térképen helyezhetjük el az embereket a földeken vagy a bányákban. A térkép melletti kis jelek száma mutatja, hogy éppen hányan dolgoznak a különböző iparágakban (pajzs), tudományban (villanykörte), kereskedelemben (nyilak). Alul az Info ablakban a várost védő katonákat találjuk (itt tudjuk őket újra mozgósítani).

A jobb alsó sarokban határozhatjuk meg, mivel foglalkozzon a következő években a város lakossága. Ezt a feladatot befejezése előtt bármikor megváltoztathatjuk. A Change gomb hatására megjelenik egy lista melyben a megépíthető épületek és katonai egységek szerepelnek, mindegyik mellett a felállítás időtartamával. Ez az időtartam, a város dolgozóinak (pajzsok) számától függ. A mozgatható egységek mellett azt is megtaláljuk, hogy hány mezőt tudnak évente megtenni, valamint milyen erősek védekezésben és támadásban. Ha a tervezett katonákra, épületekre a határidő lejárta előtt szükségünk van, némi pénzzel felgyorsíthatjuk előállítását (Buy).

A városokban minden épületfajtából csak egyre van szükség, ezért amint egy épület elkészül, rögtön jelöljünk ki valami más célt az embereknek. A város növekedéséhez a legfontosabb épületek a barakkok, magtárak (granary), templomok (temple) és vízvezetékek (aqueduct). A többi épület a kereskedelem és a tudomány fejlődéséhez szükséges. A lista végén található nagy csodáknak pedig különböző jótékony hatásuk van a város és az ország polgáraira. És ami nem mellékes, minden csoda 20 pontot jelent az uralkodónak a végelszámolásban.

Advisors

A kormány tanácsadóitól rengeteg hasznos információt kaphatunk városainkról hadseregünkről.

A City Status pontban minden városunkról megtudjuk, éppen mit épít és hány évig tart még ez a munka.

A Militaryban hadseregünk erejéről, az aktív és a készülő egységekről, valamint veszteségeinkről olvashatunk.

Az Intelligence pontban az idegen népekkel való kapcsolatunkat láthatjuk. Itt igazán fontos adatokat akkor kapunk, ha előtte az egyes országokba már eljuttattunk diplomatáinkat. Ők ezután a nagykövetséget vezetik, és ha szükség van rá, ipari kémkedést ig végeznek.

Az Attitude a lakosság helyzetéről tájékoztat.

A Trade-ben megtudjuk mivel foglalkoznak az emberek az egyes városokban. Ezen túl megtudjuk, mennyi a kincstár bevétele és mennyibe kerül az épületek fenntartása. A bevételek növelése érdekében érdemes karavánokat indítani távoli, idegen városokba (ha saját városunkba megy a karaván, annak legalább 10 mezőt kell a két város között haladnia).

Végül a Science pontban láthatjuk, miket fedeztek eddig fel tudósaink és min dolgoznak jelenleg. Minden felfedezés után professzoraink elmeséli, hogy az údonságot mire is tudjuk felhasználni (milyen épületeket építhetünk és milyen katonaságot állíthatunk fel). Ezután ki kell választanunk a következő kutatás célját. Tulajdonképpen ezek a legfontosabb döntések a játék során, hiszen a gyors felfedezések birodalmunk erejét határozzák meg.

World

Itt a Wonders pontban a már megépült csodákat, a World Mapben a világtérképet, a Demografics-ben mindenféle statisztikákat, a Top 5 Cityes-ben pedig a Föld 5 legnagyobb városát látjuk. A Civilisation Score-ban megtudjuk, mennyi ponbtot értünk el eddig.

A Spaceships pontban az egyes népek űrhajóit nézhetjük meg, illetve a sajátunkat útnak indíthatjuk (Launch). Az űrhajót háromféle építőelemből kell összeraknunk (ezeket az elemeket is a városok termelik). Az SS Structural a hajó vázának egy-egy darabja lesz, az SS Component-ből pedig üzemanyagtartályokat (Fuel) és hajtóműveket (Propulsion) készíthetünk. Végül az SS Module-ból szálláshelyeket (Habitation), energiaforrást (Solar Panel) és életfenntartó eszközöket (Life Support) szerelhetünk össze. Minden bővítés után rögtön megtudjuk, mennyi az expedíció sikerének valószínűsége és hány évig fog az utazás tartani.

Civilopedia

Ez a pont nem tartozik szorosan a játékhoz, de nagyon érdekes. Ugyanis itt a játékban előforduló fogalmakról, ezek felfedezésének és használatának valódi történetéről olvashatunk rövid ismertetőt. Ezen túl némi segítséget is kapunk az eszközök felhasználásához.

A játék kezelése tulajdonképpen ennyi. Ahhoz viszont, hogy sikeres birodalmat alapítsunk és irányítsunk, rengeteg gyakorlásra tapasztalatszerzésre lesz szükségünk. ezért aki gyors skerre vágyik, akár bele se kezdjen az egészbe.

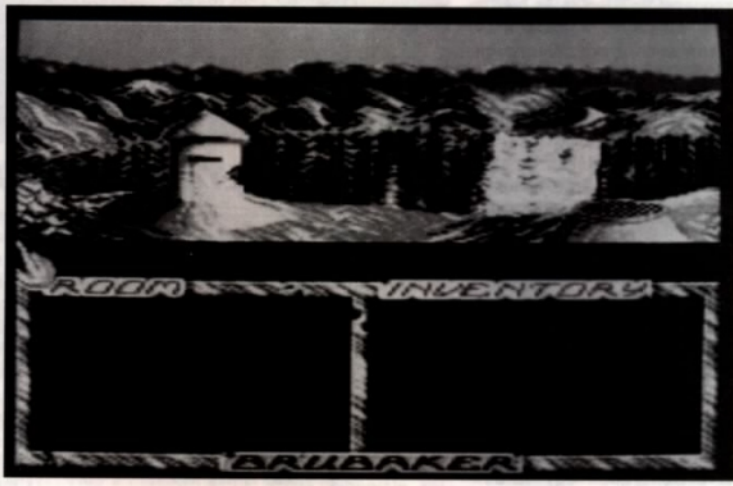
A játéknak egyébként többféle vége is lehet. A leggyorsabb az, ha teljes vereséget szenvedünk és összes városunkat elveszítjük. Ennél kellemesebb vég, ha kibírjuk a 6000 (magasabb szinteken még kevesebb) évet, s a végén nyugdíjba vonulunk. Végül igazán sikeresnek akkor mondhatjuk magunkat, amikor az egész Földet meghódítottuk, vagy űrhajónk megérkezik az Alfa Centauri rendszerébe és embereink letelepednek az egyik bolygón. Az utóbbi három esetben a játék igazából nem ér véget, de újabb pontokat a továbbiakban már nem szerezhetünk.

A végelszámolásban a lakosok száma után kapjuk a legtöbb pontot. Ezen túl jutalom jár a békében eltöltött évekért, a csodák megépítéséért valamint a modern technológiák felfedezéséért. (Sajnos itt egy kicsit fantáziátlanok voltak a program írói, hiszen nem találtak ki semmi olyan felfedezést, ami ma még nem létezik.) A környezetszennyezésért viszont pontlevonás jár.

A program szerintem fantasztikus. Nem tudom, milyen játékok jelennek meg az idén, de abban biztos vagyok, hogy ezt nehéz lesz túlszárnyalni.

Első rész

BRUBAKER



FOTÓ: C-64

Mély, öntudatlan álomból riadsz fel. Kimerülve körbetekintesz: repülőroncsok mindenhol. Mélyről felderengenek benned emlékeid. Kyle G. Brubakernek hívnak, kiöregedett CIA ügynök. Éppen a híres-hírhedt Bermuda-háromszög egyik szigete felett repültél Quebecből Trinidad felé tartva, géped fedélzetén egy szállítmány plutóniummal, mikor hirtelen megbolondultak műszereid, a gép pedig vészes sebességgel zuhanni kezdett. Kétségbeesetten próbáltad egyenesbe hozni a repülőt, de minden igyekezeted hiábavalónak bizonyult. Ekkor vesztetted el eszméleted. Csodával határos módon most itt gubbasztasz géped mellett, ami egy halom más roncs mellett landolt, és azon töröd a fejed, hogy fogod ma estére az egy tonna plutóniumot megrendelődhöz elszállítani...

Mindenekelőtt lássuk az irányítást: a középső ikonok jelzik a kívánt utasításokat, melyekre ráclickelve lehet őket kiválasztani. Ezek balról jobbra a következők:

SZEM = a helyszín bemutatása;
NAGYÍTÓ = megvizsgálni;
KÉZ + NYÍL FEL = felvenni;
KÉZ + NYÍL LE = letenni;
ON/OFF = ki, -bekapcsolni;
KÉZFEJ = használni vmit vmivel;
NYILAK = a lehetséges kijáratok;
DISC = lemezkezelés és RAM save/load.

Ezenkívül a játék során még egyéb ikonok is megjelenhetnek a fenti sorban, például: FEGYVER és JAVÍTÁS ikon.

Alul bal oldalon olvashatók a helyszínen látható tárgyak, eszközök. A jobb oldali képernyőrész az inventory.

Az irányítás után lássuk a játékot. Először vizsgáljuk meg a roncsokat. Megtaláljuk az egyik lezuhant repülő fekete dobozát (Flight Recorder), valamint az egy tonna plutóniumot és egy védőruhát. Kapcsoljuk be a fekete dobozt, amiből megtudhatjuk a rajta lévő üzenetet: Charles Taylor kapitány és két társa ugyanúgy járt, mint mi, csak ők még 1946-ban. Furcsa körülmények között zuhantak le, éppúgy mint mi. Nem adták fel a túlélés reményét, hanem a gépből kiszerelt szerszámok segítségével egyszerű kunyhót eszkábáltak valahol a közelben. Egyikük idővel nem bírta tovább a kilátástalannak tűnő helyzetet, és elhagyta őket. Soha nem látták viszont. Nem túl megnyugtató történet! Vegyük fel a védőruhát, és kapcsoljuk be (ON). Így már biztonságosan felvehetjük a plutóniumot (mind az egy tonnát!).

Menjünk délre. Nem kellett sokáig kutatnunk a kunyhók után, mert itt vannak. Két sír, egy ásó és néhány kő társaságában. Kutassuk át a házat, ahol is egy papírfecnit találunk. Egyetlen fontos információt tartalmaz: a kanyonon át kell kelni, hogy elhagyhassuk ezt az elátkozott helyet. A sírokból kiderül, hogy a kapitány az utolsó túlélő, mivel csak társai fekszenek itt. Vegyük fel az ásót és a köveket. Menjünk vissza északra, majd keletre. A kanyon fölött valahogy át kell jutnunk, mivel az írás szerint ez az egyetlen út a menekülés felé. Dobáljuk meg kövekkel a tükröt (Reflector), mire az elfordul, majd kapcsoljuk be a vetítőt (Projector). Ha nem dobáltuk volna meg a tükröt, akkor a visszaverődő sugár minket találna el, ami persze halálos. Így viszont egy „sugárút" keletkezik a szakadék felett, amin azonnal át is gyalogolhatunk.

A következő helyszínen Taylor kapitány csontvázára találunk. Kutassuk át a földi maradványokat, mire egy diktafonra találunk. Adjuk meg a végső kegyeletet a kapitánynak, és ássuk el. Ha megvizsgáljuk a diktafont, nagyon furcsa jeleket olvashatunk rajta (mintha nem is evilágiak lennének!?). Mi lehet rajta? Kapcsoljuk be! Taylor utolsó mondatait tartalmazza, amiből fény derül a furcsa jelek eredetére: egy idegen űrállomás van a közelben. Ő is ott kapott halálos sebet egy robottal vívott közelharcban. Eddig tudta magát elvonszolni, s itt meghalt.

Keletre haladva egy Scanner nevű villanyrendőrt találunk, ami azonnal szitává lőne, ha továbbmennénk. Használjuk a plutóniumot rajta, amivel összekócoljuk az érzékelőit, s így sértetlenül továbbmehetünk keletre.

Egy őrtornyot és egy talapzatot (Platform) találunk a helyszínen. Ha átvizsgáljuk a Platformot, akkor megállapíthatjuk, hogy egy nehéz tárggyal lenyomható. De mivel? Az egy tonna plutónium már odavan! Tehát menjünk délre. A havas hegycsúcson mozgassuk meg a havat az ásóval, mire egy kisebbfajta lavinát indítunk el. Ez lesodor bennünket az előző helyszínre, ahol benyomja a talapzatot! Menjünk vissza a csontvázas képhez (a kapitányt hiába temettük el, a képen még mindig ott kísért), majd innen délre haladjunk. Ott sziklákat és egy talizmánt találunk (Ankh). Vizsgáljuk meg a sziklákat, és rajtuk kaparjuk meg a mohát az ásóval (ami sajnos eltörik). Egy titkos falfirkát találunk, amit érdemes lejegyezni.

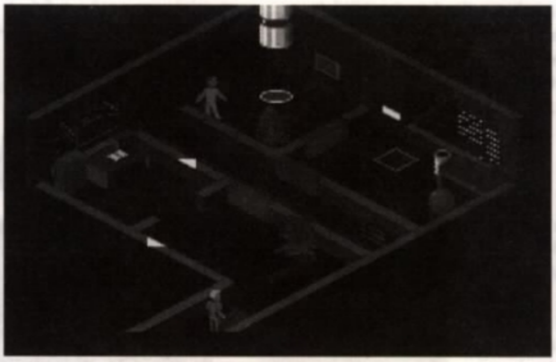
Folytatás az 52. oldalon

A dátum 2021. június 26. Megtörtént az elképzelhetetlen! Egy tragikus véletlen folytán a szingapúri biofegyvereket kikísérletező Genoq cég egész székházát elözönlötték a tudósok által alkotott lények, amelyek fogva tartják őket. A, B, és C generációs dögök lézengenek mindenütt, és még a földi életre oly veszélyes D/Generation nevű ismeretlen organizmus is szabadlábon van!

Mit is szoktak ilyenkor tenni az okosok? Á, igen - kerítenek egy ismeretlen hőst, hogy derítse fel a történteket, és szabadítsa ki a foglyokat. A játékos személyében meg is érkezik az illető (mégpedig a Genoq épület tetejére) és kezdetét veszi az őrület (itt jegyzem meg, hogy a figura megérkezése után a „J" (vagy talán CTRL+J??) gombbal válthatunk át joystick irányításra).

Eddig mit sem sejtő olvasó azt hiheti, hogy ismét egy unalmas mászkáló játékkal áll szemben - de mekkorát téved! A D/Generation egy vérbeli akciójáték, apróbb kalandelemekkel fűszerezve, egy olyan valami, amibe ha egyszer belekezd az ember, akkor sokáig nem áll fel a PC elől. A program sikerességét az említetteken túl az egyszerű, de mégis briliáns grafika, és a töménytelen humor is garantálja, amitől az egész játék könnyed, könnyen emészthető lesz.

A Genoq komplexum helyiségei első látásra labirintus szerűen vannak elrendezve, az akciót pedig a mindenki által közkedvelt izometrikus perspektívából látjuk. Hősünk a 80. emeletről indul, hogy folyamatosan haladva, apró információtöredékekből összetéve rájöjjön a rejtély nyitjára. A helyszínek a computer által irányított szereplőkkel vannak tele - az első akit hősünk megismer, az a portás. A szinteken egyszerű a feladat: a kijáratokat meglelve jussunk el a szint végét jelentő liftig. Utunk során persze találkozunk ellenfelekkel is, mégpedig az elszabadult lények és az idő közben beindult



Nem is olyan degenerált

Azt szeretem a MINDSCAPE játékokban, hogy mindegyik egy kicsit különleges, érdekes, s már csak emiatt is érdemes velük foglalkozni. A cég legújabb munkája, a D/GENERATION sajnos egyelőre csak PC-n létező stuff, ezért csak egy szerényebb rétegnek szerez kellemes órákat

védelmi rendszer személyében. A kezdetben fegyvertelen hős az első szobák valamelyikében talál egy lézer-fegyvert, amellyel már bátran útnak indulhat. A portás elmondja, hogy küldeményünket, a rejtélyes csomagot Dr. Deirridanak kell átadni, kinek tartózkodási helye ismeretlen.

Amellett, hogy fegyverünket és a később beszerezhető gránátokat jól tudjuk használni, a legfontosabb tényező a jól időzített ide-oda futkosás. A foglyok megmentéséhez és az automata fegyverek kicselezéséhez pontos időzítés, és jó reflexek szükségesek. Ahhoz, hogy valakit megmentsünk, először oda kell menni hozzá, majd oda kell vezetni a szoba kijáratához. Ilyenkor az illető vagy néhány hasznos információt, de jobb esetben egyegy használati tárgyat ad. Nagyon fontos, hogy igyekezzünk mindenkit élve kijuttatni. A fegyverek mindig akkor tüzelnek ránk (és a minket követő foglyokra), amikor belekerülünk „látómezejükbe". A legjobb taktika, ha megkerülve cselezzük ki őket. Ezen fegyvereket nem lehet elpusztítani, de a falon levő kapcsolók meglövésével kikapcsolhatók. A szobák ajtajait hasonló kapcsolókkal működtethetjük, ám ezen kapcsolók elhelyezkedése egyre kacifántosabb, ezért belekerülünk a már sok játékból ismert „Ezt átállítom itt, az kinyílik ott" helyzetbe.

A lézerfalaknál és ágyúknál még veszélyesebbek a tömegével jelenlevő lények - piros gömbök, kék cilinderek, zöld harmonikák. Ezek egyből támadnak, ahogy meglátnak minket. Nem elég ha kinyírjuk tehát őket, hanem rá kell gyalogolnunk azokra a nyílásokra is, melyekből előbújnak. Ilyenkor a gép azt az üzenetet adja, hogy a szobát biztonságossá tettük.

A foglyok többségével megmentésük után el tudunk beszélgetni, ilyenkor adott kérdések közül kell kiválasztanunk, hogy mi felől akarunk érdeklődni. Mint már említettem, az infókon kívül pl. bombákat is kaphatunk tőlük. Egyébként a megmentett ipséken kívül az ittott fellelhető számítógépek is hasznos hírforrások, ezekbe érdemes mindig belepillantani.

A játékban egyre beljebb haladva már nem csak egyszerű sárga kapcsolókkal nyitható ajtókkal találkozunk. A piros biztonsági zárakat csak megfelelő kulcsok felvételével deaktivizálhatjuk, s ezen kulcsok megszerzése kemény meló. A legtöbb pl. elektromos padlóra van helyezve, így csak akkor vehetjük fel őket, amikor a magasfeszültséget jelző fény egy pillanatra kialszik alattuk. Ezen elektromos padló elemek egyébként számtalanszor előjönnek, de egy idő után mindegyik mozgását ki lehet tapasztalni.

A játék lényegét tehát az ideoda futkosás, és a tökéletes időzítés mellett a kapcsolókkal való bíbelődés teszi teljessé. Sokszor kerülünk majd olyan helyzetbe, hogy az imént nagy nehezen kinyitott ajtó kapcsolója egy másik kijáratot viszont lezárt, tehát mehetünk vissza újra szenvedni. Szerencsére ezen esetek csak annyira bonyolultak, hogy a különböző lehetőségeket még éppen fejben lehet tartani - nincs szükség idegtépő térképezésre.

Visszatérve a fegyverünkre. A kilőtt lövedékek jó ideig pattognak a falakon, s ez gyakran hasznunkra válik, pl. ha egy nehezen elérhető kapcsolót akarunk meglőni. Ilyenkor a helyes szög megválasztásával távoli sarkokba is be tudunk lőni.

A pályák (azaz szintek) végén egy olyan szobába jutunk, melynek egyik sarkában egy cső áll. Ebbe belépve egy szinttel odébb kerülünk, s ha elvesztünk egy életet, innen folytatjuk a játékot.

A játék szerintem azért tuti sikervárományos, mert nagyon hasonlít az ős C64-es izometrikus stuffokra, de mégis egy '92-es színvonalat képvisel. A grafika nem túl erőltetett, áttekinthető, kellemes, és humorosan aranyos. A nehézségi fok jól van megválasztva, a szintek egyre bonyolultabbak, de mindvégig áttekinthetőek, az akció pedig kézben tartható.

A D/GENERATION ismét bebizonyította, hogy nem szükséges egy jó programhoz a 256 színű grafika: egyszerűbb eszközökkel is lehet élvezetes játékot készíteni.

Martin

D/GENERATION

Exkluzív Csevegő

Hogy miért ez a névösszevonás? Mert a Csevegő mindig is egy kicsit exkluzív volt, az Exkluzív pedig mindig pletykákkal, infókkal volt tele. Ezért elhatároztam, hogy összeházasítom őket. Szerintem jól meglesznek egymás mellett a levélrészletek, a magyar és külföldi újdonságok és a játéktippek.

Kritika

Nagyon örültem annak a levélnek, amiben nemcsak az újság egészéről nagy általánosságban volt szó, hanem egy kritikus hangvételű, név szerinti elemzés is az újságírók munkáiról. Beküldője Lukács Károly ózdi olvasó.

- „Mike Murphy: nagyon szorgos vagy, a te leírásaid a leghosszabbak. Sajnos nem tudsz tagolni! Csak azt írod le, ami SZÁMODRA lényeges, meg pár tippet a végigjátszáshoz." (Ez az utolsó mondat most pozitív vagy negatív? Zolee)

- „By B.: Néhány számban sok kicsit írsz, a másikban meg semmit. Egyébként te a mászkálós programokat szeretheted." (Azt hiszem most titkot árulok el, mikor elmondom, hogy By B = Martin! Majd érdemes elolvasni, hogy értékeli Károly Martint.)

- „T.J.Himmelweis: A kalandvágyó. Jó a tagolásod és a leírásaid is általában. Nem túl sokat írsz." (Való igaz. Zolee)

- „Temesvári Tibor: A kedvencem. A sport és néhány más jó program leírója. Jó a tagolásod és a kiejtésed." (Megkérdezem majd Tibort, hogy csinálja, hogy a kiejtését is értik az olvasók az újságon keresztül. Zolee)

- „P.P.: Te csak leírásokat és végigjátszásokat tudsz írni? Egyéb-ként jók, csak keveset írsz." (Mi a baj abban, ha valaki CSAK leírásokat és végigjátszásokat ír? Hiszen mindannyian CSAK ezt csináljuk. Zolee)

- „Martin: A mindenes. Jók az írásaid, lényegretörők és érthetők. Ez érthető is, mert ha nem lenne érthető, akkor is érthető lenne mert Martin." (Ez számomra nem érthető, mert ha érthető is lenne, akkor is értelmetlen. Egyébként Martin értette és köszöni! Zolee)

- „Zolee: Egybeolvad néhány leírásod! Te sem tudsz tagolni? Egyébként csípem a leírásaidat!" (Az elsőn megpóbálok javítani, a másodikat pedig kösz! Zolee)

Reklám-téma

Sokan szemünkre vetitek, hogy túl sok helyet foglalnak az újságban a „...mindenféle számítástechnikai káefték" hirdetései, amelyben ráadásul „...egész arzenáljukat" felsorolják. Ezt pedig gyakran összekötitek azzal, hogy „...még ez is biztos a C64-től veszi el a helyet". Nos a második állítás okát már sokszor elmondtam (kevés az új program), tehát semmi összefüggés nincs a két dolog között. Az elsőre azonban kitérek mégegyszer. Az igazság az, hogy ebből tartja el magát az újság. A lap ára, hiába tűnik magasnak, csak arra elég, hogy újból meg tudjunk jelenni minden hónapban. Ami e fölött befolyik, arról szól Marx és Engels életműve.

Programozó kerestetik!

Tarcsi Ádámnak, levele tanúsága szerint, remek RPG ötletei vannak, csak annyira összetettek, hogy nem tudja egyedül programba átültetni. Aki ebben társa tudna lenni, írjon a címére: Tarcsi Ádám, 2314 Halásztelek, Táncsics M. út 15.

Exclusive Stuff from Germany

Néhányatoknak már ismerősen cseng az újonnan alakult német softwareház, a Prestige neve. Az európai magazinok közül elsőként az 576 startolt rájuk (régi ismerettség alapján), és máris sikerült két exkluzív preview-t beszereznünk tőlük, most készülő programjaikról. Mindkettő Amigára készült, az egyik címe Doofus, a másiké Sword of Honour. Az első egy humoros ugrabugra-



játék. 35 pályás, grafikailag és zeneileg jól megkomponált program. Júniusra jelezték az Amiga verzió megjelenését, a 64-es változat még a munkaasztalon fekszik.

A második, a Sword of Honour, egy gyönyörűen kivitelezett szamuráj-ügyességi-játék. A „Becsület Kardjá"-nak nevezett ősi családi ereklye emberemlékezet óta Yuichiro Shogun birtokában volt, aki gyakran viselte büszkén oldalán családjának jelképét. A hatalomra éhes Toranaga azonban szembet vetett rá, és egy éjjel ellopatta a szent kardot. Yuichiro hozzánk, mint udvarának messze földön híres harcosához fordul segítségül, hogy szerezzük vissza ősi ellenségétől a Becsület Kardját. Mi pedig útnak indulunk... A játék kategóriájának dísze lesz, az ízléses grafika, a remek hangulatot árasztó zene és a minden igényt kielégítő irányítás figyelembe-vételével. Jó hír a 64-es tulajdonosoknak, hogy ez is megjelenik hamarosan az öregre. Érdekességképpen érdemes megjegyezni, hogy az Amiga-programozók között egy magyar nevet is felfedeztem: Harsányi Gábor.

Magyar újdonság!

Gombás Áron (alias Aron Kid) egy eddig nem nagyon favorizált stílust

szeretne divatba hozni: a pankráció-menedzsert. Elég extrém ötlet, de ilyen még tényleg nem volt. A hozzánk eljuttatott nyúlfarknyi demójából és rövid infójából a következők szűrhetők le: a program az ALL AMERICAN WRESTLING névre hallgat (nekem tetszik). Magyar nyelvű, több fordulót végigkövető menedzser lesz, ami rövid bunyós részekkel is ki lesz egészítve. A verekedésnél előre kell beállítanunk, hogy milyen stratégiával versenyezzen emberünk, és aztán lejátssza a géppel a meccset. A program több állóképpel lesz tarkítva (még csak terv), ami azonban már most is látható volt, hogy ikonos vezérlésű, a mérkőzések előtti felkészülés edzéstervei beállíthatók, a pankrátorok adatai is változtathatók. Ennyi az ismertető, kép azért nem készült, mert nem volt semmi fotózható kép (mint az már a menedzserprogramoknál lenni szokott). Ja, és kérdezted Áron, hogy milyen wrestling programot ismerek. Nem sokat, csak hármat: S.S.Wrestling, Wrestlemania és WWF Wrestling. Remélem segítettem vele valamit!

Ezzel elköszönök mindenkitől, remélem tetszett ez az összeválogatott CsevExkluzív. IF kérdés, probléma, közlendő THEN megragad toll AND ír levél. Bye!

Zolee

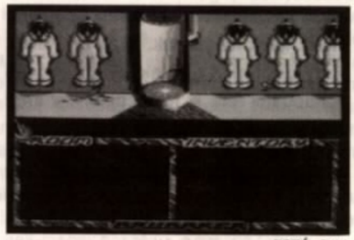
Első rész

BRUBAKER

Folytatás a 49. oldalról

Innen haladjunk északra a hulla sírjához, majd addig keletre, amíg egy nyitott ajtóhoz nem érünk. Ezt a hózuhatag miatt lenyomódott platform nyitotta ki. Ne sokat hezitáljunk, menjünk be. Egy liftbe jutunk, ami levisz bennünket a bázis belsejébe. Innen már nincs visszaút, a liftajtó is bezárul mögöttünk. Az itt látható robottal még nem tudunk mit kezdeni, ezért menjünk a folyosón keletre, majd északra. Kutassuk át a kacatokat. Találunk egy vezetéket, egy piros kábelt és szerszámokat. Ettől kezdve új funkcióval bővül az ikontáblánk: szerelni is tudunk. Dzsaljunk vissza a robothoz, és rögtön használjuk rajta új szerzeményünket. Szétszedve egy kódkártya (Impulse Keycard), egy fegyver (Phraser) és néhány IC boldog tulajdonosai lehetünk.

Menjünk kétszer keletre, ahol javítsuk meg a számítógépet, majd kapcsoljuk be. Egy igen hosszú memoár csendül fel egy idegen lény előadásában, akit kicsit később



FOTÓ: C-64

eléggé megviselt állapotban láthatunk viszont. A meglehetősen kusza üzenet lényege a következő: 14 ezer éve a Sarionok megtámadták a Druidonerek főhadiszállását a SOL 3 bolygón. A Druidonerek a világmindenség minden sarkába menekültek teleporterek segítségével. Egyik egységük a Földön landolt és huzamosabb itttartózkodásra rendezkedett be. Idővel azonban megunták a banánt, és felderítőhajókat küldtek vissza a SOL 3-ra. A Sartionok a pusztítás után elhagyták az anyabolygót. A Druidonerek által korábban kifejlesztett faj, akik Embereknek nevezték magukat, túlélték a támadást, sőt remekül szaporodtak a Földön (de hogy hogyan kerültek oda, arról nem szól az üzenet). Hogy ezt a túlzott burjánzást szabályozzák, néhány stratégiai helyen csapdákat helyeztek el, és analizálták az elfogadott példányokat. De a faj lázadásai miatt hamarosan leálltak a kísérletek. Egyszer csak a Föld közelében egy Sarion hadihajó bukkant fel, mire minden Druidoner hanyadt-homlok elmenekült a Földről. Bár kiderült, hogy csak vaklárma volt az egész, őt ittfelejtették. Azóta 2000 év telt el, és egy kicsit uncsi lett a dolog, ezért úgy gondolta, hogy hibernálja magát néhány évszázadra. Ezenkívül egy még fontosabb információ birtokába jutunk, mely szerint a bázist csak egy kód bemondásával lehet elhagyni. A bibi csak ott van, hogy a lekérdező rendszer a hang hullámhosszát is elemzi, hogy csak az arra jogosult személyek nyithassák ki az ajtót. Ezért vegyük fel a számítógép hangját (használjuk a diktafont a számítógéppel).

Ez itt az első rész vége. Elég izgalmasnak ígérkezik, nemde? Aki esetleg egymaga vág neki a továbbiaknak, annak elárulom, hogy kábé most járunk a játék egyharmadánál. A következő lépés pedig a Keycard energiával való feltöltése, mert anélkül csapdába kerülünk az ajtó kinyitása után...

Zolee

C-64

		Összesen
GRAFIKA	89	83
ZENE	49	
JÁTSZHATÓSÁG	79	

ISMÉT FOCI

EURO'92



Júniusban egész Europa focilázban égett. Az Európa-bajnokság természetesen a programírokat is nagyobb munkára ösztönözte, s ennek eredményeként sorban jelentek meg a jobbnál jobb focik a különböző gépekre. Bár a választékban szerepelnek fantasztikus menedzserprogramok is, most csak a legjobb mérkőzéseket nézzük végig.



FOTÓ: AMIGA

Striker

Ez az egy program nem kapcsolódik szorosan az EB-hez, hiszen nem csak európai csapatok szerepelnek az együttesek között. A barátságos és a tétmeccseket játszhatjuk egymás és a gép ellen. Először a felsorolt országok közül kell a két csapatot kiválasztanunk. Ez a választás döntően befolyásolja a mérkőzés kimenetelét, hiszen egy jónevű csapat játékosai sokkal gyorsabban rohangálnak a pályán és az összjátékuk is jobb. Ezért kezdetben érdemes például Katar vagy Izland ellen próbálkozni (bár Izland csapata manapság már erős ellenfélnek számít).

Maga a játék nagyon látványos és izgalmas. A pályát nem felülről, hanem az egyik kapu mögül, a lelátóról látjuk. S mivel a pályából látszó rész állandóan követi a labdát, szerintem az egész játék sokkal áttekinthetőbb, könnyebben kezelhető lesz. →

C-64 magnósok FIGYELEM!

Minden hónapban egy siker program kazetta borítóját kínáljuk Nektek, hogy kivágva és a kazettába helyezve új taggal gyarapodjon gyűjteményetek.

Ezzel egyidőben új kazettás programokat kínálunk eladásra, a listát és az árakat megtaláljátok lapunkban.

Tehát:

PRESS PLAY ON TAPE...



STRIKER FOTÓ: AMIGA

Az emberkék irányítása egyébként a megszokott módon történik. A játékosok lőnek, fejelnek és nagyon jól kezelik a labdát, így pontosan lehet passzolgatni. Érdekes még, hogy a szabadrúgások előtt külön beállíthatjuk a rúgás erejét és irányát is.

S végül a sok jó ötlet mellett a programot természetesen remek grafika (a pálya szélére még fotóriporterek is kerültek) és hanghatások teszik igazán szórakoztatóvá.

European Football Championship

Ebben a játékban egy komplett Europa-bajnokságot játszhatunk végig, a selejtezőcsoportoktól kezdve egészen a döntőig. A programban az egyes válogatottaknak majdnem a legfrissebb összeállításukkal lépnek pályára. A mérkőzéssorozat a legutóbbi EB rendszerében folyik. A hét csoportban a csapatok körmérkőzést játszanak, s minden csoport első helyezettje jut a svédországi döntőbe.

A mérkőzések előtt beállíthatjuk az időjárást, a pálya talajának minőségét, majd összeállíthatjuk a kezdőcsapatot. A meccseket felülről látjuk, de a játékosok elég nagyok, így a játék jól követhető. Az emberkék labdavezetés közben mindig kicsit messzebbre rúgják a labdát, ezért sokkal könnyebb gyors adogatásokkal támadást vezetni, mint egy emberrel végégcselezni az egész pályát. A rúgások erejét a tűzgomb lenyomásának hosszával változtathatjuk meg.

A mérkőzést rendszeresen gyönyörű grafikák szakítják meg. Külön rajzon ad a bíró sárgalapot, s a gól után a játékosok kirohannak a szurkolótábor elé. Az egyes csapatok a Striker-hez hasonlóan nevükhöz méltó játékerőt képviselnek, s ez a különbség a játékosok gyorsaságában és pontos lövéseiben nyilvánul meg. Az emberkéket nagyon könnyű irányítani, és itt a gyengébb csapatok már az első alkalommal is legyőzhetők.

EUROPEAN FOOTBALL FOTÓ: AMIGA





JOHN BARNES FOOTBALL FOTÓ: AMIGA

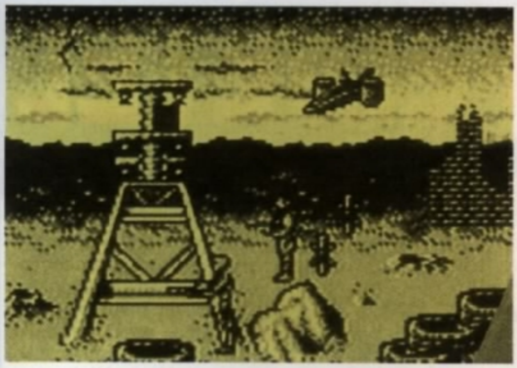
John Barnes Football

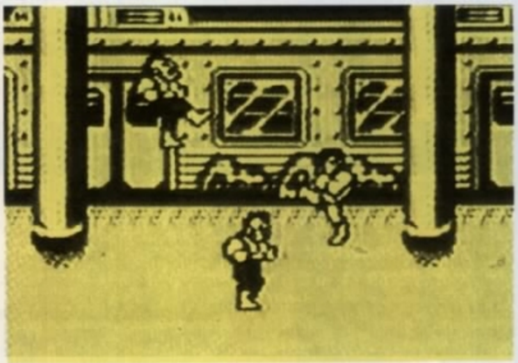
S végre eljutottunk a döntőig. Ebben a programban ugyanis már csak a nyolc döntőbe jutott csapattal találkozunk, és segíthetjük valamenyiket a bajnoki címig.

A meccseket itt megint egy újabb szemszögből, oldalról látjuk. Mivel én ezt a formát tartom a legjobbnak, így a három közül ez a foci tetszett legjobban. Ebben a játékban is beállíthatjuk az időjárást, valamint a mérkőzések hosszát.

A programban egyébként semmi különös nincs, hiszen mostanában már az lenne meglepő, ha gyenge grafikával, unalmas lehetőségekkel próbálnának fociprogramokat eladni. A három gyönyörű program közül ezért nem is szeretném egyiket sem kiemelni. Mindenki próbálja ki sorban az összeset, s döntse el, melyik a kedvére való. Biztos vagyok benne, hogy a választás nehéz lesz.

Temesvári





DOUBLE DRAGON

TERMINÁTOR 2

NINTENDO GAMEBOY

Zsebben hordott őrület

Pár évvel ezelőtt szinte viharszerűen söpört végig a világon egy akkoriban forradalmi újdonságnak számító őrület, mégpedig a „pittyegős" kvarc-játékok formájában. Emlékszem, hogy akkortájt a buszon és a metrón szinte percenként hallottam innen-onnan a mással össze nem téveszthető zajokat. Ezen kis gépeknek azonban volt egy nagy hibájuk , mégpedig az, hogyha a tulajdonos megunta őket a szekrény aljában kötöttek ki. Kellett tehát valami, amit „nem lehet megunni".

A NINTENDO megalkotta ezt a valamit, GAMEBOY-nak hívják. Azóta, amióta az első gépek a boltokba kerültek, szinte mindenki hozzá akar jutni egy ilyen kis csoda-masinához, kortól és nemtől függetlenül. Maga a gép a kvarcjátékok utódja, de olyan technikai és hardware újdonságokat tartalmaz, amelyek forradalmsították a „Kézben fogható", azaz a „Hand-held" játékgyártás iparágát. Az egyik legfontosabb újítás, hogy a gépben cserélhetőek a program-kazetták (cartridge-ek), így a GAMEBOY-t a „Sétálómagnó" és a „Sétáló CD játszó" után joggal nevezhetjük „Sétáló játéknak". A GAMEBOY-t nem hiába tervezték az ember zsebéhez, méretei kb. 15x25 cm, ebből a képernyő 5x5-ös, monocrome. Ettől azonban nem kell visszariadni, ugyanis nem csak két színt láthatunk a képernyőn, hanem a feketét és a szürke 4 árnyalatát. A masina grafikai képességeit nem a klasszikus értelemben mérik, hiszen a rajzokat „megszámlálhatatlan" kis pontból állítják össze - a felbontást 20x18 karakterben adják meg. A képernyőn egyszerre 40 darab, 8x8 pixeles sprite lehet, és ilyenkor a játékok (vagy scroll) sebessége még egy cseppet sem lassul! Alapkiszerelésben a programok hangját fülhallgatón élvezhetjük (természetesen sztereóban, és hihetetlen minőségben), de a Gameboy-tartozék gyártó cégek már ezt a problémát is áthidalták.

Mivel a GAMEBOY a felkelő nap országából ered, ezért az irányító egység (lap, joystick??) az európai kéznek kissé szokatlannak tűnhet: egy kereszt alakú, 8 irányba billenő alakzat, amely ha megszokja az ember, rendkívül jól kézreáll. Ezen kívül a gépen található még 2 külön funkciójú tűz-gomb (a legtöbb program már ettől sokkal játszhatóbb), plusz egy SELECT és egy START billentyű. S ami talán a legfontosabb, hogy 2 gépet összekötve páros vagy versenyszerű játékokkal is küzdhetünk!

Ez így mind szép, mondhatja a kedves olvasó, de milyenek azok a sokat emlegetett programok? Nos, bátran állíthatom, hogy a GAMEBOY-ra megírt játékok 80%-a csodálatos, hibátlan, és megmagyarázhatatlanul közel áll az ember szívéhez. Szinte felsorolhatatlan, hogy az utóbbi 1-2 évben milyen mennyiségű stuffot adtak ki, s ez a tendencia csak emelkedik, a színvonallal egyetemben. A töméntelen akció és logikai játék mellett szinte hihetetlen, de komoly kaland és RPG programok is kaphatóak, de létezik adatkimentésre képes manager-kalkulátor cartridge is, és találkoztam már olyan autóversenyes programmal is, amit egy kis szerkezet segítségével egyszerre 4-en (!) is játszhattak. Szerény meglátásom szerint már elérkeztünk arra a szintre, hogy egy csomó játék már magasan VERI a C64-es anyagokat, főleg ha azt vesszük figyelembe, hogy egy 4 ceruzaelemmel működő kis mütyürt tartunk a kezünkben.

Remélem azok a képek, amelyeket a legszebb GAMEBOY játékokról készítettünk, sokak szívét meg fogják dobogtatni. A nagy cégek egymással versengve hirdetik meg **GAMEBOY** konverzióikat, s olyan nagyságok, mint a **KICK OFF**, a **MARBLE MADNESS,** a **WWF SUPERSTARS**, sőt, még a **GAUNTLET** is rövidesen hozzáférhető lesz!

Mint már említettem, egy pár cég szívügyének tekinti a GAMEBOY-t, és egy halom hasznos kiegészítőt készített hozzá. Létezik a képernyő méretét kétszeresére növelő nagyító, Game-Light egység, melynek segítségével akár teljesen sötétben is használhatjuk gépünket, sztereó hangszórók, és sokféle „hordozó" doboz és táska, melyekben a gép és a kedvenc kazettáink kényelmesen elférnek.

Azt hiszem egy külön szám kellene ahhoz, hogy a GAMEBOY-ról mindent elmondjak. Azt ajánlom inkább, hogy mindenki szerezzen be egyet. Lehetetlen csalódni benne!

Martin



PRINCE OF PERSIA

PILLANATFELVÉTEL

Hű olvasóink biztosan emlékeznek még az 576 KByte első számára. Akkor talán még mi sem gondoltunk volna arra, hogy ilyen osztatlan sikert arat lapunk. Persze voltak ballépéseink, ügyetlenkedéseink, de „jobbára egyenesen haladtunk a népszerűség felé". Nagyon jó érzés most, a 25. szám apropójából visszatekinteni az elmúlt több mint két évre.

Azóta nemcsak lapunk külleme és tartalma változott, hanem a szerkesztő-gárda is jócskán kicserélődött. Megmaradt azonban egy megbonthatatlan baráti mag, akik kezdettől fogva jóban-rosszban kitartottak az újság mellett. Őket láthatjátok a stábfotón. Balról-jobbra haladva: első Temesvári Tibor. A sportprogramok és menedzserek nagy ismerője és szerelmese. Minden foci-, olimpia-, box-, kosárlabda-, és teniszprogramot kívülről ismer, kezdve az alkotók nevétől egészen addig, hogy hova adogat a Great Courts 2-ben Ivan Lendl az első szettben. Ha pedig olyan programra akadunk, amihez egyikünknek sem fűlik a foga, akkor mindig rá lehet sózni. A napokban nősült, de azért jó fej.

A sorban következik Mr. Balogh Zsolt, a főszerkesztő. Mint a képen is látszik, nagyon komoly üzletember, kimért, megfontolt, nagy tapasztalatú férfiú (bár egy kicsit túloz a fotó). Az ő irányításával kerül nyomda alá az elkészített anyag, ő tartja a kapcsolatot a külsősökkel, a pénzügyek teljhatalmú kezelője. Hogy milyen jól végzi az irányítás nehéz feladatait, azt híven tükrözi az újság mai arculata. Persze nem kell azt gondolni, hogy egy besavanyodott valaki, mivel minden bolondságban benne van (leggyakrabban ő találja ki).

Ezután két orvosi eset következik. Mindketten napszemüvegben, az egyik fején baseball-satyesz, a másikén haj. Az első Ugly Kid Zolee, a másik Martin. Zolee a C64, Martin pedig az Amiga és PC újdonságok nagy nyüstölője. Zolee inkább a szöveges kalandjátékokat, a mászkálósakat és logikaiakat kedveli (azazhogy jut neki), míg Martin az akciójátékokat nomeg a Larry és Quest-jellegű stuffokat favorizálja. Régóta nagy haverok, valami REDS nevű bandában nyomták az ipart valaha. Azóta több év telt el, de a számítógép iránti szerelem egyikőjükben sem fakult meg. Az 576 fotói az ő kettejük közreműködésével készülnek, Martin félelmetes benyögései és poénjai közepette. Egyébként az 576 KByte elnevezés Zolee nevéhez fűződik.



A figyelmesebb szemlélők felfedezhetnek még valakit a képen. Ő Tihor Miklós, alias Mike Murphy (M2). Sajnos nem tudott eljönni a fotózásra, szerencsénkre azonban volt róla egy régebbi képünk, amit kiragasztottunk mögénk a falra...

A stábfotó persze még így sem lenne teljes, hiszen sokan kimaradtak a felsorolásból. Pepy Pirate, a Dizzy mániákus. Aki nem tudná, ő NŐNEMŰ! Elég ritka faj (egy hölgy, aki ért computerül), de létezik. Legnagyobb igyekezetünk ellenére sem sikerült lencsevégre kapnunk, pedig biztosan egyből legalább kétszázzal több rajongója lett volna. Aztán itt vannak a külsőseink, akiktől gyakran, de nem állandó rendszerességgel jelennek meg cikkek, a grafikusaink, akik csak úgy ontják a jobbnál-jobb fedélterveket, belső illusztrációkat. Végül, de nem utolsó sorban pedig szeretnénk megköszönni Mikinek, profi fotósunknak, hogy mindig újult erővel vág neki az éjszakába nyúló fotózásoknak, és fáradhatatlanul lövi a képernyőket.

És persze Neked is köszönjük, Kedves Olvasó, hogy havonta lekullogsz azt újságoshoz, leszurkolsz neki 98 Ft-ot és megveszed egy hónapi munkánk gyümölcsét. Kösz mindenkinek, szevasztok a következő számig!

Zolee

A következő számunk szeptember 16-án jelenik meg.

Nintendo®

JÁTÉK AZ ERÖVEL





Már Magyarországon is hódít a Nintendo videójáték! Próbáld ki Te is ügyességedet és figyelmedet a tévére kapcsolható Nintendo játékkal és a hordozható elemes GAME BOY készülékkel és programkazetákkal.



A gépek és a játékok megrendelhetők a **COMGAME GMK** címén. (1389 Budapest Postafiók 132.) Kérésre árlistát és részletes tájékoztatót küldünk.



Nintendo®

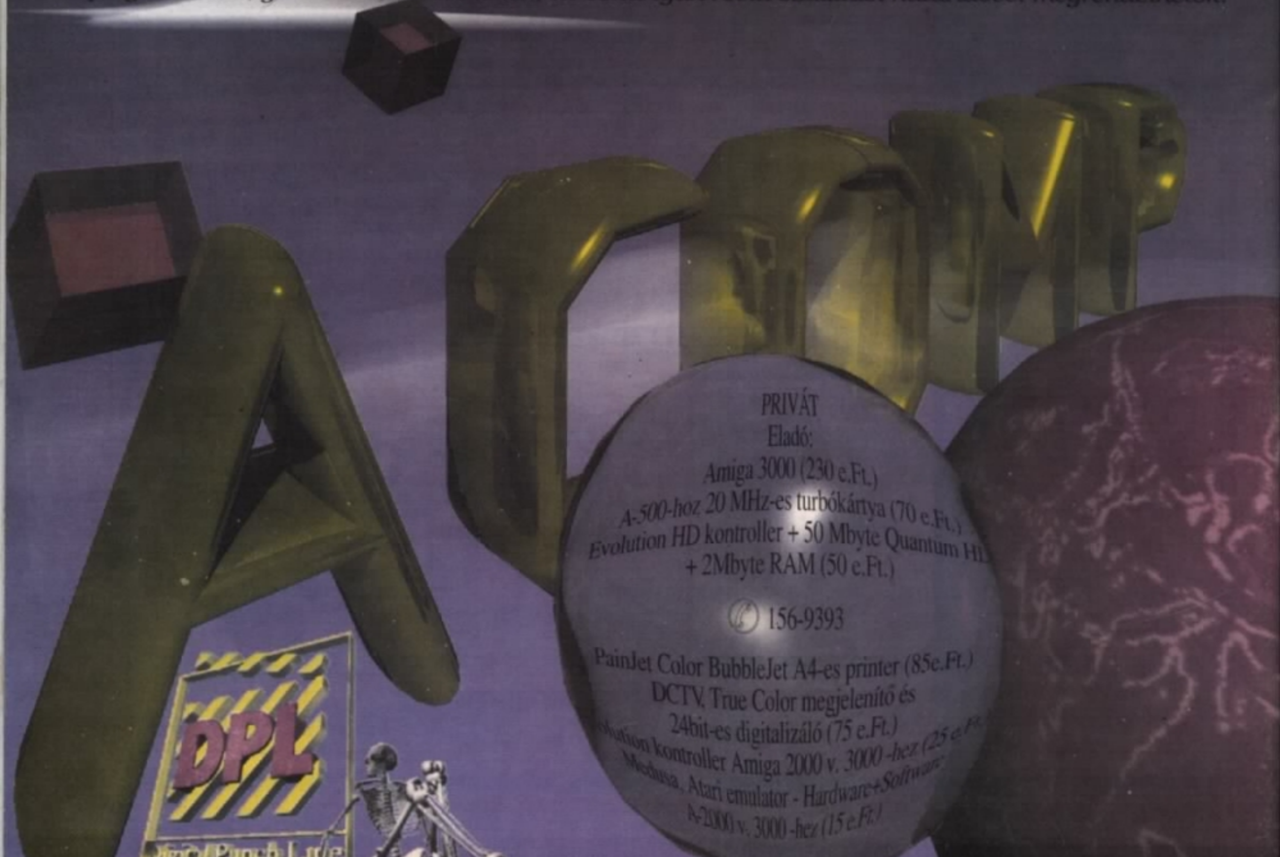
ACOMP Számítástechnikai Kft.

1141. Budapest, Álmos vezér útja 17., Tel: 183-1[illegible]7, Fax: 251-2523

Commodore Amiga 500	35.920 Ft.	TDK MF-2DD 3.5" lemez	792 Ft.
Commodore Amiga 500 Plus	47.120 Ft.	Maxell 3.5" MF2-DD lemez	792 Ft.
Commodore Amiga 600	51.120 Ft.	Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.432 Ft.
Commodore Amiga 2000	69.909 Ft.	Maxell 5.25" MD2-D lemez	472 Ft.
Commodore [illegible]84s Stereo-Color monitor	26.320 Ft.	Maxell 5.25" MD2-HD lemez	792 Ft.
Philips 8833 II. Stereo-Color monitor	26.320 Ft.	Fuji 3.5" MF 2D lemez	792 Ft.
Commodore A-520 TV-modulátor	2.800 Ft.	Fuji 5.25" MD 2DD lemez	472 Ft.
Commodore C-64 II	11.680 Ft.	Fuji 5.25" MD 2HD lemez	792 Ft.
Commodore 1541 II Floppy	13.280 Ft.	Prolex 3.5" DSDD lemez	544 Ft.
Commodore 1802 monitor	19.920 Ft.	Prolex 5.25" DSDD lemez	312 Ft.
Commodore 1352 mouse (eredeti Amiga)	4.792 Ft.	Noris C15 C-64 kazetta 5db	312 Ft.
Telmex 512 Kb órás memóriabővítő	4.000 Ft.	Action Replay MK III.	12.792 Ft.
1.8 Mb memóriabővítő	14.400 Ft.	4 Player Adapter (4 joystick csatlak[illegible]	1.500 Ft.
Roctec 3.5" külső floppy drive	7.920 Ft.	Noris Maus M3 Amiga	2.000 Ft.
Roctec 5.25" külső floppy drive	11.920 Ft.	Noris Maus M1 C-64	2.000 Ft.
Epson IQ-200 24 tűs printer	31.920 Ft.	Noris mouse pad	392 Ft.
Nnoris DR 1535 Datassette	2.000 Ft.	Noris MB 10\3.5" lemeztartó	136 Ft.
Quickshot II. joystick	552 Ft.	Noris MB 40\3.5" lemeztartó	552 Ft.
Quickshot II. Turbo joystick	792 Ft.	Noris MB 80\3.5" lemeztartó	792 Ft.
Quickshot II. Plus joystick	712 Ft.	Noris DB 10\5.25" lemeztartó	136 Ft.
Quickshot QS - 113 analóg joystick	792 Ft.	Noris DB 50\5.25" lemeztartó	552 Ft.
Quickshot QS - 123 analóg joystick	1.032 Ft.	Noris DB 100\5.25" lemeztartó	712 Ft.
NoName 3.5" DSDD lemez	400 Ft.	Noris Amiga 500 porvédő	792 Ft.
NoName 3.5" DSHD lemez	600 Ft.	Noris C-64 II porvédő	632 Ft.
NoName 5.25" DSDD lemez	200 Ft.	Noris MF 14 C 14" monitorfilter	1.112 Ft.
NoName 5.25" DSHD lemez	400 Ft.	Thunder board hangkártya	15.120 Ft.

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák !

Képdigitalizálók, genlockok, hard diskek, turbókártyák rövid szállítási határidővel megrendelhetők.



Nyitvatartás: 9-18 óráig, Szombaton 9-12 óráig.